Merkur Roulette Spirit

Betriebsanleitung

PROFITECH 3000 EU

CE

Hierzu gehört:
Montageanleitung
Spiel - und Gewinnplan Roulette

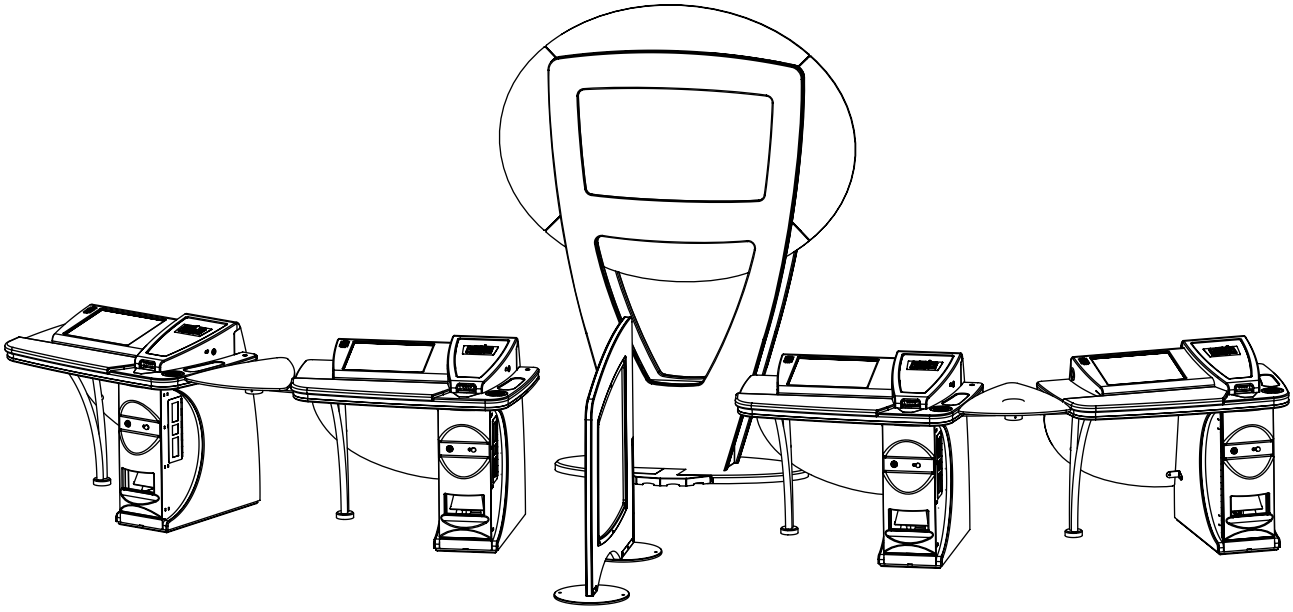


Abb. Aufstellungsbeispiel 4er Roulette mit Verbindungselementen und Trennwand

Das Merkur Roulette Spirit sorgt für spannungsgeladene Casinoatmosphäre.
Seine individuellen Platzierungsmöglichkeiten und sein atemberaubendes Casino-Design mit virtuellem 42" Kessel machen Roulette zu einer einzigartigen Attraktion. Faszinierende, individuell einstellbare Lichteffekte sorgen für ein nie dagewesenes Ambiente.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Hinweis

Die technische Dokumentation für dieses Gerät gliedert sich in unterschiedliche, jedoch aufeinander aufbauende Teildokumentationen.

- **Montageanleitung**
- **Betriebsanleitung**
- **Spiel- und Gewinnplan**

Die in diesen Dokumenten enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellt keine Verpflichtung seitens des Herstellers dar.

Ohne schriftliche Erlaubnis des Herstellers darf für andere Zwecke als den persönlichen Gebrauch durch den Käufer diese Dokumentation nicht in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, mittels Fotokopie und durch Aufzeichnung reproduziert oder übertragen werden.

Copyright
des Programminhaltes (Eigentum) liegt ausschließlich beim Hersteller.

Merkur Roulette Spirit
Betriebsanleitung
1. Auflage
29-01-2010

Aktuelle Produktinformationen
unter
www.adp-gauselmann.de

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis _____ 4/5/28/43

Sicherheitshinweise

Sicherheitshinweise _____ 6
Sicherheitsabschaltung _____ 6
Kennzeichnung _____ 6
Transport / Aufstellung / Inbetriebnahme _____ 7
Montage / Inbetriebnahme _____ 8
Pflege / Wartung / Entsorgung _____ 8

Daten

Technische Daten _____ 9
Eckdaten Spielsystem _____ 9

Inbetriebnahme

Übersicht Neugerät in Betrieb nehmen _____ 10
Übersicht Gerät umstellen _____ 11
Gerätecheck _____ 12
Fehlermeldungen _____ 12
Zulassungsdaten Pult(e) _____ 13
Kenndaten _____ 15
Zulassungszeichen Roulettesäule (Master) _____ 15

Pult(e)

Kennnummern _____ 16
Münzauffüllung _____ 17
Drucker MAS 3000 / MAS 3tech _____ 17

Münzauf- Nachfüllungen

Auszahlgarantie _____ 18
Auffüllungen bei Leerspielung _____ 18
Vorbeugende Auffüllung _____ 19

Allgemeines / Spielsystem

Allgemeines _____ 21
Spielsystem "Einlösen später" _____ 21
Spielsystem "Turbobuchen" _____ 21

adp Card

Allgemeines _____ 22
Aufsichts- / Auffüllkarte _____ 23
Jugendschutzkarte _____ 23
Ein- / Auskarte _____ 23
Recallcomander _____ 23

Software

Geschlossener Bargeldkreislauf (BGKL) _____ 24

Dienstprogramm

Unterbrechung Auszahlbetrag _____ 26

Freigabe Master (Roulettesäule) - Pult(e)/(Slave)

Meldung Pult(e) _____ 27
Freischalten (Service Menü) _____ 27

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Baugruppen

TFT-Monitor / Einstellungen ____ 29
Schaltnetzteil WT 310 compact ____ 29
Münzeinheit / Münzprüfer / Handling / Reinigung ____ 30
Münzröhren / Prismen / Ausbauen / Tauschen ____ 31
Münzprüfer / Allgemeines / Service - Menü ____ 32
Münzprüfer / Tauschen ____ 33
Münzröhren / Füllmengen ____ 34
Münzröhren / Übersicht Lichtschranken ____ 35
Akzeptor / Allgemeines ____ 36
Akzeptor / Freigabe / Annahme ____ 36
Akzeptor / Sicherheit / Wartung ____ 36
Dispenser 100 (optional) / Allgemeines / Reinigung ____ 37
Dispenser 100 / Service - Menü ____ 38
Datenbank / Update / RAM-Card ____ 39

Service Menü Pult(e)

Aktivierung ____ 40
Kennzeichnung / Hauptmenü ____ 40
Übersicht Service Menü Pult(e) ____ 40
Menüauswahl ____ 41

Service Menü Roulettesäule (Profitester)

Allgemeines ____ 42
Menüauswahl ____ 42

Teileliste

Pult / Frontansicht ____ 43
Pult / Rückansicht ____ 44
Pult / Innenansicht ____ 45
Pult / Innenansicht ____ 46
Roulettesäule ____ 47
Roulettesäule / Innenansicht ____ 47

Konformitätserklärung

Konformitätserklärung ____ 49

Notizen

Notizen ____ 50

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Grundsätzliche Sicherheitshinweise

Die Technischen Dokumentationen (Montageanleitung, Betriebsanleitung, Spielbeschreibung) enthalten grundlegende Hinweise und Arbeitsschritte, die bei der Montage/Aufstellung/Inbetriebnahme zu beachten und zu befolgen sind. Die Technischen Dokumentationen müssen am Aufstellungsort während der Montage verfügbar sein.

Alle Arbeiten zum Transport, zur Installation und Inbetriebnahme sowie zur Instandhaltung sind **von qualifiziertem Fachpersonal** auszuführen (IEC 364 bzw. CENELEC HD 384 oder DIN VDE 0100 und IEC 664 oder DIN VDE 0110).
Qualifiziertes Fachpersonal im Sinne dieser grundsätzlichen Sicherheitshinweise sind Personen, die mit Aufstellung, Montage, Inbetriebnahme und Betrieb des Produktes vertraut sind und über die ihrer Tätigkeit entsprechenden Qualifikationen verfügen.

Jede Person, die mit der Montage und Inbetriebnahme beauftragt ist, muss die Anleitungen gelesen und verstanden haben.

Um Schäden und Gefahren zu vermeiden, sind die Arbeitsanweisungen und insbesondere die landesüblichen Sicherheitsbestimmungen (z.B. VDE 0100) zu beachten.

Neben diesen Sicherheitsbestimmungen gelten die allgemeinen, verbindlichen landesüblichen Unfallverhütungsvorschriften (UVV). Weiterhin gelten die Regeln für das sicherheits- und fachgerechte Arbeiten.

Bei unsachgemäßer Handhabung, bestimmungswidriger Verwendung und eigenmächtigen Umbauten wird keinerlei Haftung für Unfälle, Verletzungen und Beschädigungen übernommen. Eigenmächtige Umbauten und Veränderungen sind aus Sicherheitsgründen verboten. Verwenden Sie nur original Zubehörteile! Bei Nichtbeachtung erlischt die Gewährleistung, es kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Sicherheitsabschaltung

Um zu gewährleisten, dass die vorgeschriebene Pflicht, ein Gerät alle 24 Monate auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart überprüfen zu lassen, beachtet wird, verfügt jedes Gerät über eine Sicherheitsschaltung, mit der das jeweilige Gerät automatisch nach weiteren 3 Monaten (insgesamt: 27 Monaten) abgeschaltet wird. Die für die Überprüfung der Geräte auf ihre Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart zuständigen Personen oder Stellen erhalten die Möglichkeit, die Geräte für weitere 27 Monate - gerechnet ab dem 24. Monat - frei zu schalten.

Mehrfachspielgeräte

Bei der Aufstellung der Geräte bitte die Anforderungen der Spielverordnung (§3, Abs. 2) einhalten.

Kennzeichnung

Die aufgeführten Sicherheitshinweise sind mit allgemeinen Gefahrensymbolen gekennzeichnet.

Achtung! / Gefahr!
- Sicherheitszeichen nach DIN 4844 -W9

Warnung vor elektrischer Spannung!
- Sicherheitszeichen nach DIN 4844 -W8

Hinweise! / Tipps!
Kennzeichnung für allgemeine Hinweise oder Tipps aus der Praxis.
Die Arbeitsschritte sind in ihrer Reihenfolge nummeriert.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Kontrolle nach Anlieferung

Gerät direkt nach Anlieferung auf Transportschäden untersuchen. Sichtbare Beschädigungen auf den Speditionspapieren des anliefernden Spediteurs vermerken oder unmittelbar nach Erhalt der Ware melden.
Beigepacktes Montagematerial entnehmen.

Transport, Aufstellung, Inbetriebnahme

Wahl des Aufstellortes und Transport

Aufstellung und Inbetriebnahme nur innerhalb geschlossener, trockener Räume!

Transportwege und Transportmöglichkeiten am Aufstellplatz vor dem Transport prüfen, Gerät nur mit einer ausreichenden Anzahl Personen bewegen. Vorsicht bei tieferhängenden Gehäusekomponenten oder Beleuchtungskörpern.

Gerät auf festem, tragfähigem und ebenem Untergrund aufstellen. Lüftungsöffnungen niemals verdecken. Ausreichenden Wandabstand (mind. 10 cm) einhalten.

Gerät nicht platzieren in der Nähe von:
Lebensrettenden Einrichtungen wie z.B. Notausgängen, Feuerlöschern etc.
Behältern mit leicht entzündlichen Stoffen, Wasser oder Chemikalien.
Wärmequellen wie z.B. Heizkörpern, Öffnungen von Klimaanlagen oder Plätze mit direkter Sonneneinstrahlung.

Die Umgebungstemperatur am Aufstellort darf 40°C nicht überschreiten.

Gerät keiner Belastung aussetzen, die zu Funktionsstörungen oder Defekt führen können, wie z.B.: starker Vibration, extremer Staub- oder Schmutzbelastung, direkter Sonneneinstrahlung oder Hitze, Regen oder Feuchtigkeit starker Magnetismus oder Funkwellen.

Direkt am Geräteaufstellplatz muss eine ordnungsgemäß installierte, geerdete, abgesicherte Netzsteckdose vorhanden sein. Den Stromkreis, an dem das Gerät angeschlossen wird, nicht überlasten.

Das Netzkabel und Verbindungskabel derart verlegen, dass niemand darüber stolpert. Nichtbeachtung kann zu schweren Verletzungen oder zur Beschädigung der Kabel führen.
Netzkabel und Verbindungskabel nicht scharf knicken oder schwere Gegenstände darauf stellen, sonst Beschädigung der Isolation, mögliche Folge, berührbare Netzspannung, Kurzschluss und dadurch bedingte Feuer.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Montage

Montage des Gerätes gemäß der Montageanleitung vornehmen. Arbeiten niemals unter Spannung durchführen, Netzstecker noch nicht einstecken, erst nach abgeschlossener Aufstellung!

Die Montage immer mit mehreren Personen durchführen, Kopfteile während der Montage von Helfern sichern lassen, Steighilfe, z.B. Leiter oder Tritt benutzen.

Teilaufbauten / Einzelsegmente gegen Umkippen sichern.

Inbetriebnahme

Stellen Sie vor der Inbetriebnahme sicher, dass sämtliche Steckverbindungen korrekt aufgesteckt sind. Besonders Schutzleiterverbindungen aller berührbaren Metallteile prüfen. Vertauschte Steckverbindungen können zur Zerstörung des Gerätes führen. Für derartige Schäden besteht keine Gewährleistung.

Die elektrische Installation ist nach den einschlägigen Vorschriften durchzuführen (z.B. Absicherungen, Schutzleiteranbindung). Elektrische Daten für das Gerät, siehe Typenschild.

Versichern Sie sich, dass das Gerät fachgerecht montiert und befestigt ist, bevor das Einschalten erfolgt.

Bei unnormalem Geräusch, Rauch oder ungewöhnlichem Geruch nach dem Einschalten sofort den Netzstecker aus der Steckdose ziehen, in keinem Fall das Gerät in diesem Zustand weiter betreiben.

Inspektion, Pflege, Wartung

Warnung !! Gefahr durch elektrischen Schlag

Arbeiten am Gerät niemals unter Spannung durchführen. Vor dem Öffnen des Gerätes immer den Netzstecker ziehen.

Steckverbindungen im Inneren des Gerätes niemals unter Spannung abziehen oder aufstecken. Reparaturen grundsätzlich im spannungslosen Zustand durchführen!

Pflegehinweise

Zum Reinigen das Gerät ausschalten und Netzstecker ziehen!
Das Gehäuse mit einem weichen, angefeuchteten (nicht nassen) Tuch reinigen.
Keine alkohol- / spiritushaltigen Reinigungsmittel oder Verdünner verwenden.
Die Touchscreenflächen vorsichtig mit einem weichen Tuch und Glasreiniger reinigen.
Bestimmte Pflege- und Wartungsintervalle müssen nicht -außer beim Betrieb eines Akzeptors- eingehalten werden.

Warnung!

Dieses Gerät enthält eine Lithiumbatterie. Diese darf nicht geöffnet, verbrannt oder Temperaturen über +60°C ausgesetzt werden und nicht wieder aufgeladen werden.
Die Entsorgung muss nach nationalen Vorschriften erfolgen.

Entsorgung von Altgeräten

Um die Anforderungen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und der europäischen Richtlinie 2002/96/EG (WEEE) zu erfüllen, sind die gelieferten Geräte nach Ablauf der gewerblichen Nutzung an den Hersteller zurückzuliefern. Geschieht dies nicht, sind die Geräte entsprechend den Anforderungen des ElektroG ordnungsgemäß zu entsorgen. Bitte unterstützen Sie diese Initiative zum Umweltschutz.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Technische Daten

Anschlusswerte	Netzspannung: Netzfrequenz: Nennaufnahme:	210 - 230 Volt/AC 50 Hertz lt. Typenschild
Monitore	Säule: 42" LCD, Pult(e): 19" TFT	
Beleuchtung	LED Technik	
Schaltnetzteil	WT 310 compact +5 V/3 A; +10 V/2,5 A; +12 V/3,5 A; +24 V/9 A	
Münzprüfer	WH 921.13v5 / NRI G40.FT20-001 (FT30) (optional)	
Banknotenakzeptor	JCM EBA / MD100	
Dispenser	Merkur Dispenser 100 (* optional)	
Anschalteinheit	Für den Betrieb der adp - Card	
Zusatzgeräte (* optional)	Trennwand, Ablage- und Verbindungselement, Profitester, Drucker MAS 3000, MAS 3tech (den Zusatzgeräten Profitester, MAS 3000 und MAS 3tech liegt eine separate Anleitung bei)	
Maße / Gewichte (ca.)	siehe Montageanleitung	
Eckdaten Spielsystem		
Einsatz	0,20 € / 2 € (bei Turbobuchen) / min. 100 Punkte, max. 9990 Punkte, wenn Buchungstechnisch möglich	
Gewinn	bis zu 36-fache des Einsatzes pro Spiel	
Münzrückgabe	Beträge auf dem Geldspeicher werden nach Drücken der Rückgabetaste am Spielende ausgezahlt	

Zwangspause

2 Minuten vor Beginn der Pause zeigt eine separate Anzeige (unter der Anzeige "Geldspeicher) abwechselnd "PAUSE IN" und die Zeit bis zur Pause. Mit Beginn der Pause wird der Betrag auf dem Geldspeicher ausgezahlt. Anschließend zeigt die separate Anzeige abwechselnd "PAUSE NOCH" und die verbleibende Pausenzeit.

Zwangspause nach dem Beenden des Servicebetriebes

Befinden sich beim Einleiten des Servicebetriebs noch Beträge auf dem Geld- oder Chip - Points Zähler kann es nach Beenden des Servicebetriebes zu einer Zwangspause kommen, wenn seit der letzten Zwangspause mind. 60 Minuten vergangen sind.

Zwangsauszahlung

Nach einer Netzschaltung, bei Geldspeicher > 959 € oder bei Beginn einer Zwangspause erfolgt grundsätzlich eine Auszahlung der Beträge auf dem Geldspeicher. Bei einer Leerzahlung der Münzröhren muss aufgefüllt werden.

Zwangs - Collect

Ab 20000 Punkte auf dem Chip - Points Zähler wird automatisch der Collect - Modus eingeschaltet. Ab 30000 Punkten kann dieser nicht mehr abgeschaltet werden. Bei Unterschreiten von 20000 Punkten wird automatisch ausgeschaltet. Points werden gewandelt und auf den Geldspeicher gebucht.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Neugerät in Betrieb nehmen -Gerät im CCCC Mode

Gerät in Betrieb nehmen

1 Gerätecheck / Einschaltroutine / Foultest _____ ☐

Zulassungskarte am Pult(e)

2 Zulassungskarte(n) einstecken _____ ☐

Zulassungsdaten überprüfen _____ ☐

Zulassungscode(s) eingeben _____ ☐

Zulassungszeichen am Master (Säule)

Zulassungszeichen einstecken _____ ☐

Pult(e) für den Aufstellplatz vorbereiten

3 Kennnummern vergeben _____ ☐

4 Pult(e) mit Geld befüllen _____ ☐

a.) über Münzprüfer (optional Dispenser 100)

Ausdruck mit Löschen anfertigen _____ ☐

Spiel mit Geld durchführen _____ ☐

Master (Säule) für den Aufstellplatz vorbereiten

5 Spielsystemanpassung _____ ☐

Hinweis! / Wichtig!
Datenausdruck
Aus steuerrechtlichen Gründen einen Datenausdruck an jeder Spielstelle (Pult) anfertigen!

Das Gerät ist nun für den Aufstellplatz vorbereitet.
Die Werkseinstellungen wurden nicht verändert. Falls gewünscht, können Sie mit dem Profitester (am Master / Säule) und dem Service Menü Pult(e) die Werkseinstellungen anpassen.

Hinweis!
Während der Vorbereitungs- Einstellphase nicht den Netzstecker ziehen, evtl. noch nicht gespeicherte Daten gehen verloren.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Gerät umstellen -neuer Aufstellplatz

Gerät in Betrieb nehmen

1 Gerätecheck / Einschaltroutine / Foultest _____ ☐

Zulassungskarte am Pult(e)

2 Zulassungsdaten überprüfen _____ ☐

Pult(e) für den Aufstellplatz vorbereiten

3 Kennnummern vergeben _____ ☐

4 Pult(e) mit Geld befüllen _____ ☐

a.) über Münzprüfer (optional Dispenser 100) ☐

Ausdruck mit Löschen anfertigen _____

Spiel mit Geld durchführen _____ ☐

Master (Säule) für den Aufstellplatz vorbereiten

5 Spielsystemanpassung _____ ☐

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

1 Gerätecheck / Einschaltroutine / Foultest

Gerät einschalten/Einschaltroutine/Selbsttest

Während der Einschaltroutine werden alle Baugruppen (Steuereinheit, Soundmodule, Touchcontroller, Schalter, Münzprüfer, Akzeptor usw. überprüft, sowie ein Systemtest vom Roulette und den Pulten durchgeführt. Wird die Einschaltroutine fehlerfrei durchlaufen, wird bei geschlossenem Gerät und Kredit "0" der Werbemodus aufgerufen. Eventuell auftretende Fehlfunktionen werden auf dem Bildschirm dargestellt (siehe Foultabelle). Der Fehler muss daraufhin erst behoben werden, bevor das Spielgerät in Betrieb genommen werden kann.

Fehlermeldungen während der Einschaltroutine- / Spielbetriebs

Anzeige Bildschirm	Fehlermeldungen
TOUCH FEHLT	Touchcontroller nicht erkannt, angeschlossen oder defekt
EMP FEHLT	Münzprüfer nicht erkannt, angeschlossen oder defekt
FOUL F__PR	verschlüsselter Münzprüfer wurde getauscht (Münzprüfertausch im Servicemenü freigeben)
FOUL F__AS	verschlüsselter Akzeptor wurde getauscht (Akzeptortausch im Servicemenü freigeben)
FOUL F_DA	Dispenser wurde getauscht (Dispensertausch im Servicemenü freigeben)
FOUL F__AA	Auszahlung muss freigegeben werden (Münzrohrbloch)
FOUL F__AE	Münzlichtschranke defekt
FOUL F__DD	Dispenser muss freigegeben werden (Kasse)
F__IN	Gerät ohne Initialisierung (neu initialisieren mit Profitester)
Rohrblock fehlt	Münzrohrblock fehlt oder Prismen verschmutzt
Falscher AA	Münzeinheit defekt oder nicht erkannt (fehlt), oder eine Münzeinheit ohne Verschlüsselung eingesetzt
Falscher Prüfer	Falscher Münzprüfertyp eingebaut
CARD	Zulassungskarte defekt oder nicht angeschlossen Keine Zulassungsdaten (Daten für Zulassung eingeben)
NO CODE	Falsche Zulassungsdaten eingegeben
Programme ungleich	unterschiedliche Programme in Roulettesäule und Spielstellen
Falscher Master	Stationen wurden an einen anderen Master oder in anderer Reihenfolge an den Master angeschlossen, Freigabe im Service-Menü "Mastertausch"
Manipulation	Manipulation in der Verbindung zwischen Master u. Slave
**** Spielstellen fehlen***	ein, mehrere Pult(e) (Slave) sind nicht spielbereit, bzw. haben ein Problem, zb. Münzverklemmer usw.
**** Spielstellen fehlen***	ein, mehrere Pult(e) (Slave) haben ein Kommunikationsproblem mit der Roulettesäule (Master), zb. Verbindungsproblem
Ablauf	27 Monate Frist überschritten, Gerät bleibt stehen

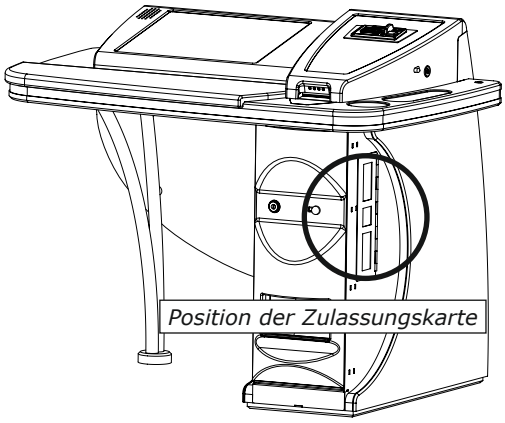
© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

2 Zulassungsdaten / Zulassungskarte am Pult(e) überprüfen

Elektronische Zulassungskarte und Zulassungszeichen

Ohne die elektronische Zulassungskarte können mit dem GGSG eine von der Spielzeit abhängige Anzahl Vorabspiele durchgeführt werden. Diese Phase kann zur Überbrückung zwischen Gerätelieferung und Zusendung der Zulassung genutzt werden.

Hinweis!
Jedes Pult hat eine eigene Zulassungskarte. Die Codeeingabe muss an jedem Pult erfolgen. Das Zulassungszeichen / Prüfplakette wird am Roulettekessel eingesteckt. (siehe Seite 15)



- Stecken Sie die elektronische Zulassungskarte - sie liegt jedem Gerät bei - in die dafür vorgesehene Halterung.

- Ohne Zulassungskarte oder ohne Ablaufdatum ist eine von der Spielzeit abhängige Anzahl von Vorabspielen möglich.

ENDE 02137
Restspiele ohne Zulassung (Beispiel)

Ablaufdatum und Zulassungsnummer überprüfen

- Gerät im Spielbetrieb, der Geldspeicher zeigt "0".
- Feld "Geldspeicher" (Punkte für Chips) auf dem Monitor berühren
- Wird "End" und das Ablaufdatum angezeigt, so ist die elektronische Zulassungskarte bereits vollständig programmiert.
- Wird das Feld "Geldspeicher" auf dem Monitor erneut berührt (innerhalb 30 Sek), erscheint die Zulassungsnummer (Beispiel).
- Wird "---" angezeigt, ist die Zulassungskarte nicht programmiert- Zulassungsdaten nicht bekannt.
- Codezahl eingeben

Karte ist programmiert
ENDE -2010
blinkt abwechselnd
ENDE 30-09
Zulassungsnummer
009900001
Karte noch nicht programmiert

Was dann ?

So erhalten Sie die Codezahl

- Unter der angegebenen Rufnummer teilen Sie uns die Zulassungsnummer und das Anlaufdatum (MM. JJ) mit.
- Oder direkt über das adp-Internet-Portal ***www.adp-gauselmann.de*** (vorausgesetzt Sie haben die dazu notwendigen Zulassungsdaten).
- Sie erhalten die Codezahl für Ihr Gerät.

Mit Abruf der Code-Nr. wird gleichzeitig die Zulassung verbindlich abgerufen!

Hotline
0180/30 05 50 08*

Mo. - Fr.	von 07.00 - 20.00 Uhr
Sa.	von 10.00 - 14.00 Uhr

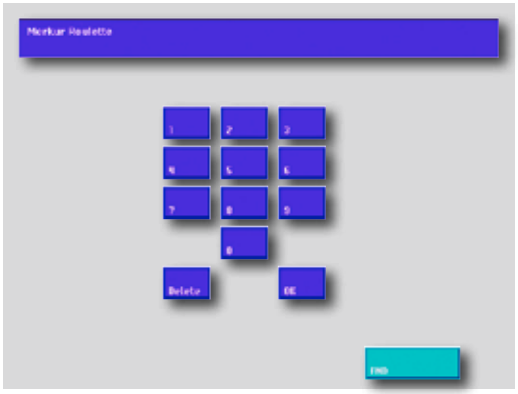
www.adp-gauselmann.de
Business-Bereich
→ Service
→ Freischaltcode

*9 Cent/Min. Festnetz der T-Com;
42 Cent/Min. maximal, Mobilfunknetze

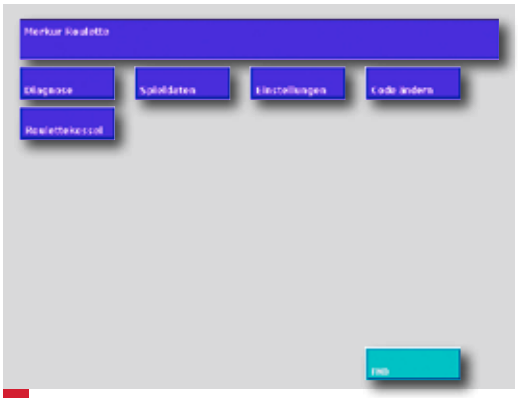
© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Zulassungsdaten eingeben

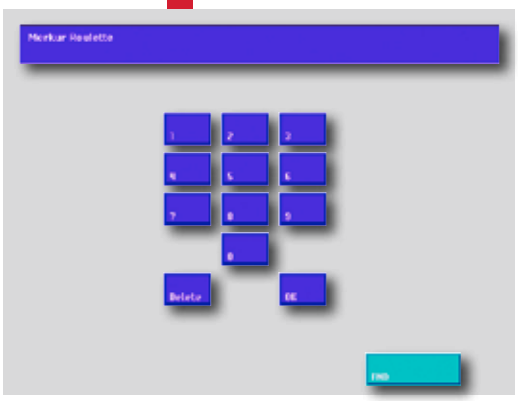
- Pulttür öffnen, Zulassungskarte einstecken.
- Pulttür schließen, Gerät einschalten, warten bis die Einschaltroutine durchlaufen wurde und das Gerät im Werbelicht ist.
- Pulttür öffnen
- Service Menü (Zehnertastatur) wird dargestellt. Dieses Menü erscheint bei jedem Wechsel in den Service. (siehe Service Menü Pult(e))
- Code (Safety Code)
  Werkseinstellung: "000000" eingeben.
  Dieser Code kann im Service Menü "Code ändern" geändert werden. (siehe Service Menü Pult(e))
- Nach der Codeeingabe erscheint das Service - Hauptmenü.
- Menü "Einstellungen"
- Menü "Zulassungsnummer"
- Eingabe Zulassungsdaten (Code) (9-stellig), mit "OK" bestätigen.
- Das Programm des Spielgerätes überprüft anhand der Zulassungsdaten (Code) ob das korrekte Anlaufdatum (MM.JJ) eingegeben wurde.
- Bei nicht korrekter Eingabe wird "Falscher Code" auf dem Bildschirm angezeigt. Der Vorgang muss in diesem Fall wiederholt werden.
- ***Wichtig!***
  Die Einstellungen müssen an jedem Pult einzeln erfolgen.



Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü



"Eingabe Zulassungsdaten

Hinweis!
*Wurden die Zulassungsdaten (Code) für die Zulassungsnummer 10x falsch eingegeben bzw. die Eingabe unterbrochen, bleibt das Gerät für 1 Stunde stehen und auf dem Bildschirm wird **"NO CODE"** angezeigt. Danach können die Zulassungsdaten (Code) erneut eingeben werden.*

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Geräte Kenndaten

Durch Berühren des Feldes "Geldspeicher oder Punkte für Chips" auf dem Monitor können nacheinander folgende Daten abgerufen werden:

Ablaufdatum (im Beispiel 30.09.2010)

ENDE -2010

ENDE 30-09

Ist die Zulassungskarte noch nicht gesteckt erfolgt die Anzeige der

- Restspiele ohne Zulassung (im Beispiel 2137)

ENDE 02137

- Zulassungsnummer (im Beispiel 00990001)

00990001

- Programmstand (im Beispiel CC1)

CC1

- Checksumme Pult (im Beispiel 034877A2)
  Master Checksumme 0x031648B5 (Text auf TFT)

034877A2

- Version Kontrollmodul (im Beispiel CU2)

CU2

- Checksumme Kontrollmodul (im Beispiel 2EB94)

0002EB94

- Grafikversion Geldspeicher (GRA)
  Checksumme (im Beispiel 0D8A8D13)

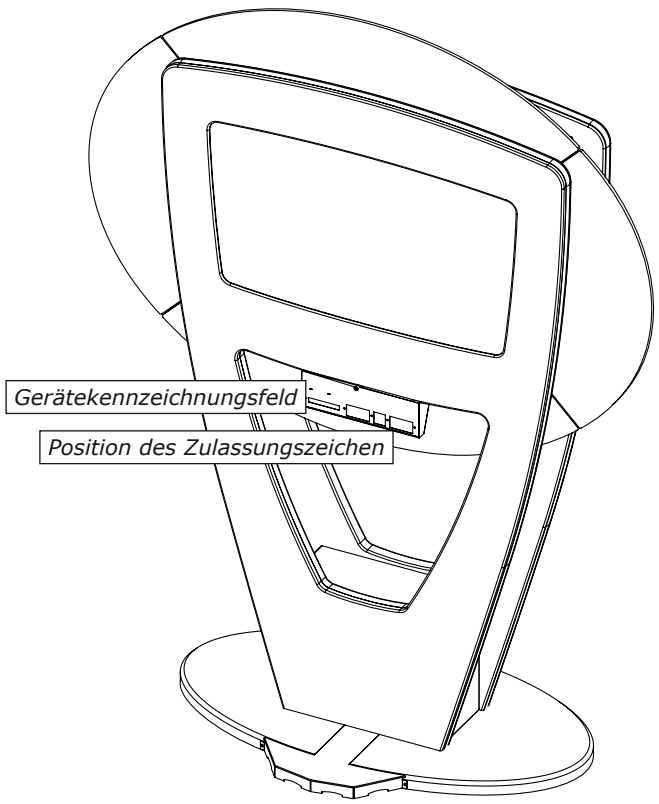
GRA

0D8A8D13

Beispieldaten

2 *Zulassungszeichen am Master (Säule)*

- Zulassungszeichen nach Abruf und Erhalt der Zulassung von der PTB (Physikalisch - Technische - Bundesanstalt) im Master (Säule) einstecken.



© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

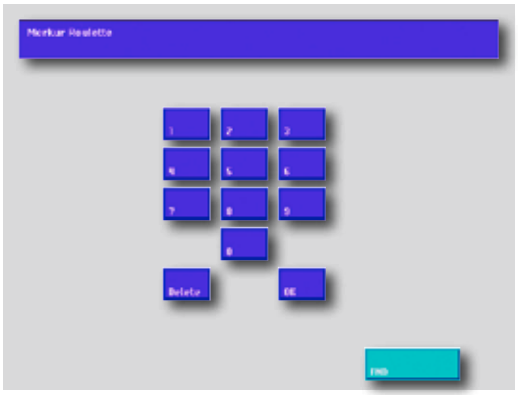
3 Pult(e) für den Aufstellplatz vorbereiten

Kennnummern eingeben

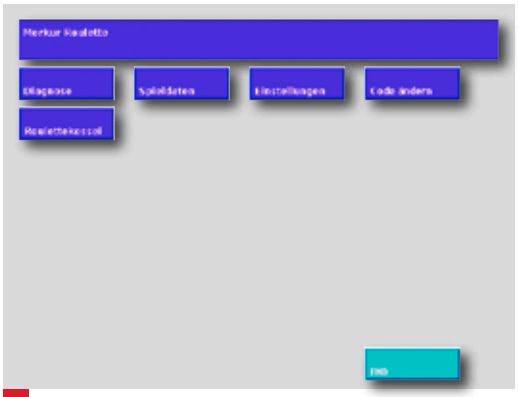
Zur besseren Zuordnung der Spielgeräte empfehlen wir die Hallen- und Gerätenummer sowie den Aufstellort einzugeben.

So geben Sie die Kennnummern ein

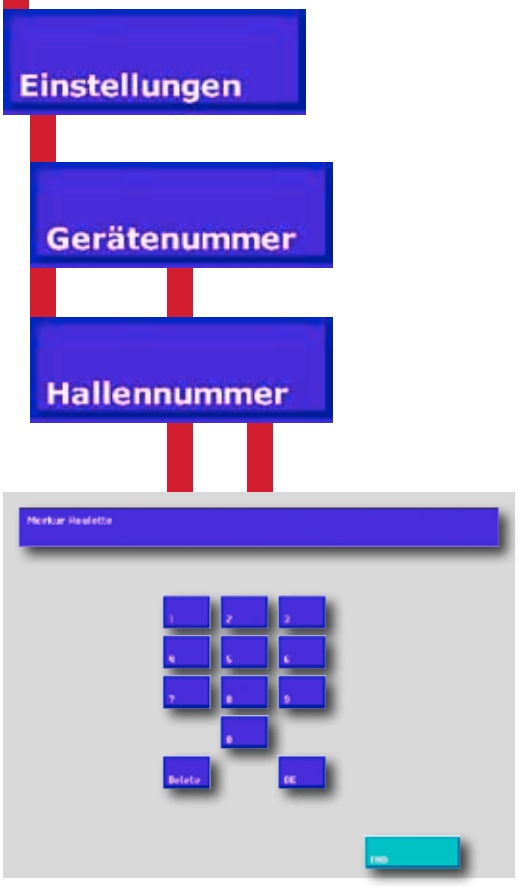
- Servicebetrieb einleiten (Pulttür öffnen)
- Service Menü (Zehnertastatur) wird dargestellt. Dieses Menü erscheint bei jedem Wechsel in den Service. (siehe Service Menü Pult(e))
- Code (Safety Code)
  Werkseinstellung: "000000" eingeben.
  Dieser Code kann im Service Menü "Code ändern" geändert werden. (siehe Service Menü Pult(e))
- Nach der Codeeingabe erscheint das Service - Hauptmenü.
- Menü "Einstellungen"
- Menü "Hallennummer"
- Eingabe Hallennummer (8-stellig), mit "OK" bestätigen.
- Menü "Gerätenummer"
- Eingabe Gerätenummer (10-stellig), mit "OK" bestätigen.
- ***Wichtig!***
  Änderungen in den Einstellungen müssen an jedem Pult einzeln vorgenommen werden



Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü



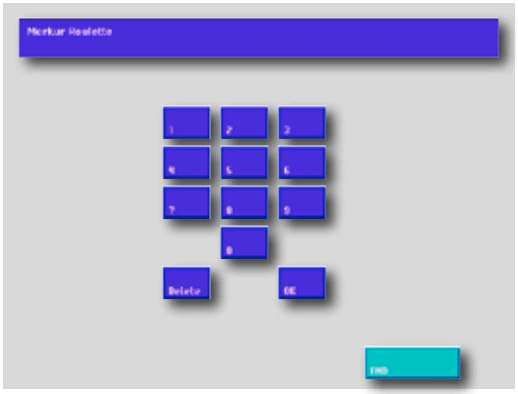
© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

4 Pult(e) mit Geld befüllen (Bei Erstaufstellung, Gerät im CCCC-Mode)

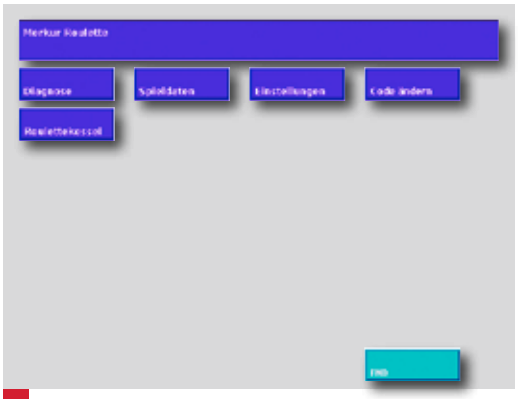
Zur Inbetriebnahme des Spielgerätes gehört die Befüllung der Münzröhren in jedem Pult.

Münzauffüllung *(Erstbefüllung)*

- Servicebetrieb einleiten (Pulttür öffnen)
- Service Menü (Zehnertastatur) wird dargestellt. Dieses Menü erscheint bei jedem Wechsel in den Service. (siehe Service Menü Pult(e))
- Code (Safety Code)
  Werkseinstellung: "000000" eingeben.
  Dieser Code kann im Service Menü "Code ändern" geändert werden. (siehe Service Menü Pult(e))
- Nach der Codeeingabe erscheint das Service - Hauptmenü.
- Menü "Diagnose" -> Münz-/Scheintest -> Einwurf frei aufrufen
- gewünschten Auffüllbetrag über den Münzeinwurf einwerfen, der eingeworfene Betrag wird auf dem Bildschirm angezeigt
- über Button "Auffüllen" wird der Betrag als Auffüllung registriert**.** Eine Rückgabe erfolgt nicht.



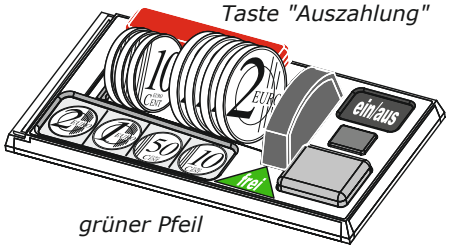
Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü

Münzeinwurf

Taste "Auszahlung"



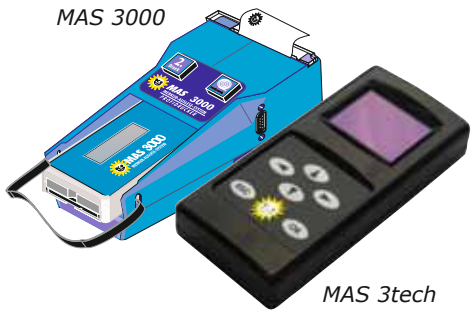
grüner Pfeil

Bildschirmanzeige (Beispiel: 75€)

Hinweis!

Der gewünschte Auffüllbetrag kann auch (optional) über den Dispenser 100 (nur freigegebenen Scheine) erfolgen. Der Auffüllbetrag wird sofort errechnet und in die Statistik eingetragen. Falls gewünscht kann anschließend ein Auffüllbeleg mit dem MAS 3000 / MAS 3tech angefertigt werden.

MAS 3000



MAS 3tech

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzauf -Neuauffüllungen

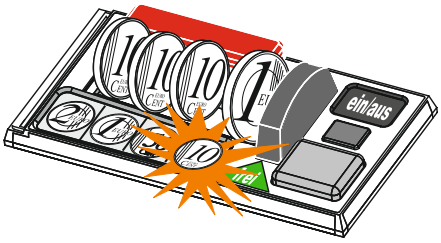
Auszahlgarantie

Wenn bei einer Auszahlung einer der Münzeinwurfpfeile (z.B.10 Cent Röhre) blinkt (zeitgleich wird eine Meldung am Bildschirm angezeigt), ist diese Münzröhre leergezahlt. Trotzdem ist eine ordnungsgemäße Auszahlung gewährleistet.

Bildschirmanzeige

0,10 EURO leer. Bitte bis auf 1 EURO auffüllen

Beispiel: Der Auszahlvorgang stoppt bei 70 Cent, die 0,10 € Münzröhre ist leergezahlt.



- Der 10 Cent Münzeinwurfpfeil blinkt, die 10 Cent Röhre ist leergezahlt
- Aufmünzen auf die nächsthöhere Münzsorte (1€)
- 1€ werden automatisch ausgezahlt

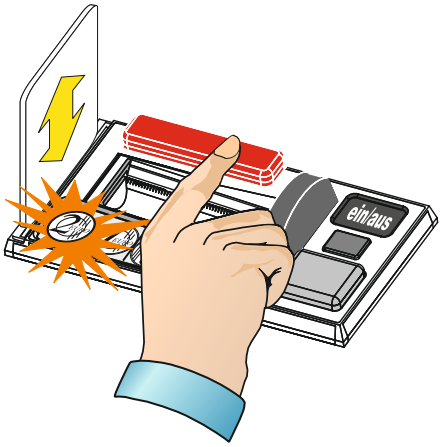
Auffüllung bei Leerspielung *(2€ Röhre leer)*

Eine Auszahlung des Restbetrages auf dem Geldspeicher ist nicht mehr möglich. Der 2€ Münzeinwurfpfeil blinkt (zeitgleich Bildschirmanzeige) und der Restbetrag auf dem Geldspeicher kann nicht mehr ausgezahlt werden. Die Auffüllung kann nun mit einer Auffüllkarte oder direkt über den Münzeinwurf am Gerät erfolgen.

Bildschirmanzeige

0,10 EURO leer. Bitte bis auf 2 EURO auffüllen

Mit Auffüllkarte



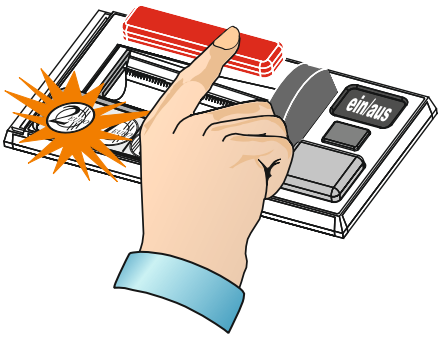
- 2 € Münzeinwurfpfeil blinkt, Restbetrag (8,50 €) kann nicht ausgezahlt werden.
- Taste "Auszahlung" drücken, Geldspeicher zeigt "0000"

- Karte einstecken und herausnehmen
- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag

- Taste "Auszahlung" drücken, Restbetrag von 8,50 € wird ausgezahlt, das Gerät ist wieder spielbereit

Hinweis! *Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt bei freigegebener Wirterückgabe im firmenspez. Serviceausdruck unter "Wirtscard Nutzung".*

Direkt am Gerät



- 2 € Münzeinwurfpfeil blinkt, Restbetrag (8,50 €) kann nicht ausgezahlt werden.
- Taste "Auszahlung" drücken, Geldspeicher zeigt "0000"

- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag

- Taste "Auszahlung" drücken, Restbetrag von 8,50 € wird ausgezahlt, das Gerät ist wieder spielbereit

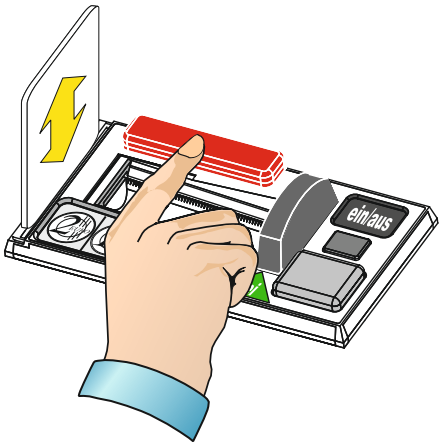
Hinweis!
Ein Eintrag im Datenausdruck erfolgt unter "Nachfüllung A" mit der Kennung "W"

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Vorbeugende Auffüllung

Zeigen der Geld- und Punktespeicher "00" können die Münzröhren vorbeugend mit der Auffüllkarte oder direkt über den Münzeinwurf befüllt werden.

Mit Auffüllkarte



- Gerät wird nicht bespielt, Geldspeicher zeigt "0000"

- Karte einstecken, **-----** erscheint auf dem Bildschirm
- Sind zu einem früheren Zeitpunkt Auffüllungen erfolgt, wird der bereits gespeicherte Auffüllbetrag angezeigt
- Karte entnehmen und Taste "Auszahlung" drücken, **AAA** erscheint
- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag

- Taste "Auszahlung" drücken, der Auffüllvorgang wird beendet

Hinweis! *Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt bei freigegebener Wirterückgabe im firmenspez. Serviceausdruck unter "Wirtscard Nutzung".*

Direkt am Gerät

- Gerät wird nicht bespielt, Geldspeicher zeigt "0000"

- Taste "Auszahlung" ca. 10 Sekunden drücken, Bildschirm zeigt **AAA**
- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag

- Taste "Auszahlung" drücken, der Auffüllvorgang wird beendet

Hinweis!
Ein Eintrag im Datenausdruck erfolgt unter "Nachfüllung A" mit der Kennung "W"

Einstellungen Service Menü "Auffülloption" (ein/ausschalten)

Die Option ist werkseitig eingeschaltet, kann im Service Menü **"Einstellungen -> Auffüll. Rück. Taste"** ausgeschaltet werden.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

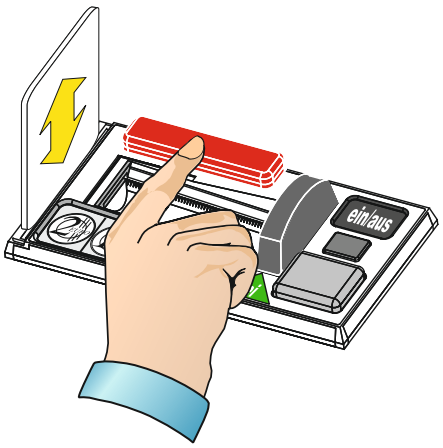
Münzauf -Neuauffüllungen mit Karte zurückholen

Es kann eingestellt werden, ob die Wirterückgabe mit der Auffüllkarte zugelassen ist (werkseitig EIN) und welcher Betrag dann mindestens in den Münzröhren (optional Dispenser) verbleibt.
Ist die Wirterückgabe mit der Auffüllkarte gesperrt (AUS), wird der mit der Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik Nachfüllung A eingetragen, d.h. die Auffüllung mit Karte wird wie eine normale Wirtenachfüllung behandelt. Der Betrag kann nicht zurückgeholt werden.
Ist die Wirterückgabe mit Auffüllkarte zugelassen (EIN), wird der mit der Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik Wirtscard Nutzung eingetragen; dieser Betrag kann später einfach und unbürokratisch zurückgeholt werden.
Erfolgten mehrere Auffüllungen mit einer Karte, werden diese nacheinander -durch Drücken der Spiel- Startautomatik auf dem Bildschirm angezeigt. Wahlmöglichkeit, welche Auffüllung zurückgeholt werden soll.

Mit Auffüllkarte

- Gerät wird nicht bespielt, Geldspeicher zeigt "0000"

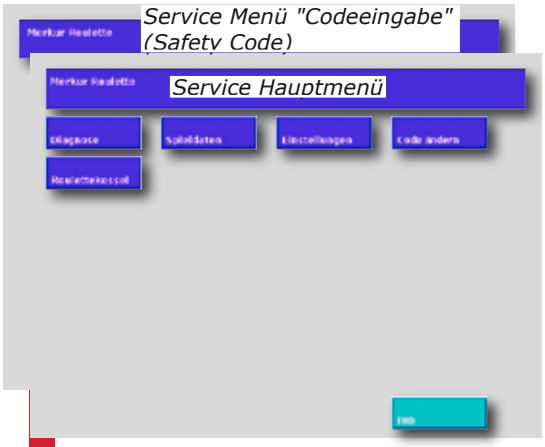
- Auffüllkarte einstecken
- Taste "Auszahlung" drücken, Bildschirm zeigt **000**
- Geldspeicher blinkt im Wechsel zwischen "Auffüllbetrag / Rückzahlbetrag"
- Rückzahlung erfolgt, auch Teilbetrag möglich
- Buchungsvorgänge werden dokumentiert



Einstellungen Service Menü "Wirterückgabe/Min. Wirterückgabe"

Die Option "Wirterückgabe" ist werkseitig eingeschaltet, kann im Service Menü **"Einstellungen -> Münzen/Scheine -> Wirterückgabe"** aus, bzw. eingeschaltet werden.

Mit der Option **"Min. Wirterückgabe"** kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der **"Wirterückgabe"** mindestens in der Münzröhre verbleibt (werksmäßig 50 €).



© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

5 Allgemeines / Spielsystem

Spielsysteme
Dieses Gerät hat 5 Spielvarianten.

Höchstgewinn
Der Höchstgewinn ist abhängig von dem Punktewert auf dem Chip - Points Zähler (Winmeter) und dem Gewinn aus dem laufenden Spiel. In Summe darf die Höchstgrenze lt. Spieverordnung TR 4.1 nicht überschritten werden. Die Gewinne werden gemäß Gewinnplan gegeben, wobei der Gewinnplan den Wert angibt, mit welchem der Einsatz zu mulitplizieren ist, um die Gewinnhöhe der betreffenden Chip-Setzung zu erhalten.

Sonder- / Freispiele
Serien von Sonderspielen, bzw. Freispielen o.ä. sind nicht vorhanden.

Turbobuchen / Turbo Sound
Ist die letzte Buchung ca. 1 Minute her, ist Turbobuchen möglich. Dieses wird zusätzlich durch eine Ansage (Gong, Sprache) angekündigt und auf dem Bildschirm angezeigt. Diese Ansage (Gong, Sprache) steht werksmäßig auf **"Sprache"**, kann aber im Service Menü Master (Roulette), Profitester --> Menüpunkt **"Einstellungen - Spiel - Turb. Sound"** eingestellt werden. (siehe Service Menü)
Bei einem Einwurf von 2 € werden dann 200 Punkte direkt auf **"Punkte für Chips"** gebucht und das Spiel mit dem gewählten Einsatz gestartet.

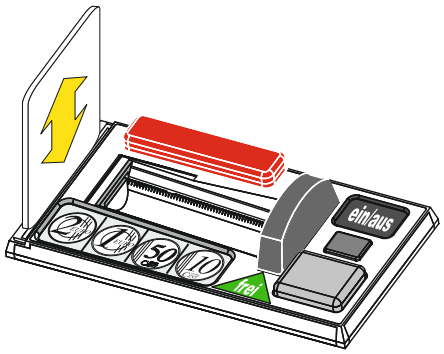
Punkte einlösen "Nicht möglich"
In Ausnahmefällen kann es vorkommen, dass im Standard-Spiel ein Punkte einlösen nicht mehr möglich ist. Dies ist keine Fehlfunktion, sondern gesetzlich vorgeschrieben. Lt. Paragraph 13 der neuen Spielverordnung dürfen in einer Stunde maximal 500 € (abzüglich Einsätze) gewonnen werden. Würde diese Grenze überschritten, leuchtet der Hinweis **"Nicht möglich"** auf und das Einlösen ist erst nach einer gewissen Zeit wieder möglich.

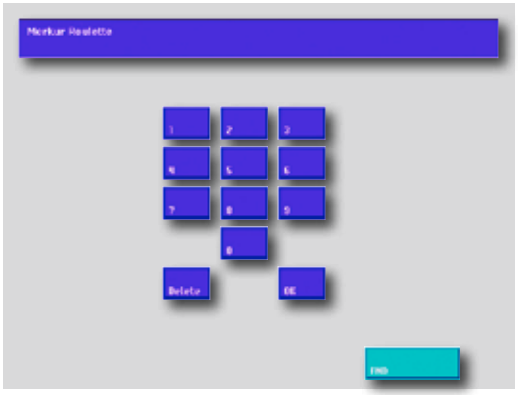
Buchungspause
In Ausnahmefällen kann es vorkommen, dass im Standard - Spiel ein Umbuchen nicht mehr möglich ist. Dies ist keine Fehlfunktion, sondern gesetzlich vorgeschrieben. Lt. Paragraph 13 der neuen Spielverordnung darf in einer Stunde maximal 80 € (zuzüglich Gewinn) in Punkte umgewandelt werden. Würde diese Grenze überschritten, leuchtet der Hinweis **"Buchungspause"** auf und das Umbuchen ist erst nach einer gewissen Zeit wieder möglich.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

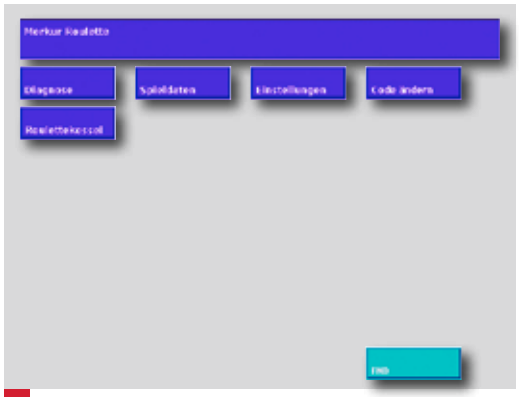
adp-Card

Bei Spielgeräten aus adp Produktion können damit einige Servicefunktionen ausgeführt werden, ohne die Gerätetür zu öffnen. Bestimmte Funktionen wie das Auffüllen sowie das Ausschalten eines defekten Gerätes kann vom Servicepersonal übernommen werden.
Die Akzeptanz der Karten kann im **Service Menü Pult(e)** im Menü **"Einstellungen -> Karten speichern"** eingestellt werden.
Ab Werk sind alle Karten freigeschaltet.





Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü

Hinweis!
Die Funktionen der adp-Card (Goldener Schlüssel) ist nur in Verbindung mit der Anschalteinheit möglich.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Aufsichtskarte / Auffüllkarte

Direkt nach einer Leerspielung, aber auch jederzeit als vorbeugende Maßnahme, kann die autorisierte Person mit ihrer freigeschalteten Auffüllkarte Geldbeträge nachfüllen und nach einer gewissen Zeit einfach und unbürokratisch zurückholen. Der Vorteil liegt klar auf der Hand, zusätzliche Geldbeträge für Nachfüllungen braucht der Unternehmer in der Spielstätte nicht vorhalten. Es entfällt die komplette Verwaltung.

Allgemeines
Auffüllbeträge werden nicht auf der Karte selbst gespeichert sondern auf einem Konto im Spielgerät.
Dieses Konto wird mit dem Stecken der Karte angelegt.

Funktionen*:*

- Speicherung von bis zu 10 Auffüllungen
- mehrere Einzelauffüllungen möglich
- Auffüllvorgänge werden in den Buchhaltungsdaten bis zu 160 Tagen gespeichert
- mit einer registrierten Auffüllkarte ist das aufrufen des Recallcommanders möglich

Jugendschutzkarte

Im Jugendschutz-Modus ist der Münzeinwurf gesperrt und das Gerät befindet sich in der Werbelichtphase. Der Jugendschutz-Modus wird mit der Jugendschutzkarte eingeschaltet **-Display zeigt "JS",** die Karte muss vorher registriert werden. Ausgeschaltet werden kann dieser Modus nur mit der Jugendschutzkarte selbst oder durch Türöffnung **-Display zeigt "An"**.

Einstellungen:
Jugendkarte: **registrieren**

Ein/Aus-Karte

Wer kennt nicht die Praxis, eine technische Störung ist eingetreten und die Suche nach dem Netzstecker beginnt, um das Gerät zu deaktivieren. Das geht auch bequemer! Deaktivieren Sie das Spielgerät durch Einstecken der EIN-AUS-Karte in den Münzschlitz. Der Geldspeicher zeigt „AUS".
Um Mißbrauch vorzubeugen ist es möglich die Annahme der grünen Ein/Aus-Karte zu sperren bzw. am Gerät zu registrieren.
Es ist nur eine Karte pro Gerät registrierbar und damit gewährleistet, das nur eine Vertrauensperson die Kartenfunktion nutzen kann.

Gerät ausschalten
- *Karte einstecken*
- *Display zeigt „AUS"*

Wird bei ausgeschaltetem Gerät eine Netzschaltung durchgeführt, durchläuft das Gerät eine Einschaltroutine und ist anschließend wieder „AUS".
***Wieder Einschalten** durch:*
- Ein/Aus-Karte
- Öffnen der Gerätetür

Abschalten (ab Werk „frei")
Mit dieser Funktion kann die Kartennutzung grundsätzlich gesperrt werden.

Registrieren
Nur eine Karte ist an diesem Gerät registrierbar.
Menü aufrufen und Karte einstecken, die Registrierung erfolgt automatisch.

Löschen
Nur möglich, wenn vorher eine Karte an diesem Gerät registriert war.

Recallcommander
Mit einer registrierten Ein/ Aus-Karte in Verbindung mit der Touchfläche "Merkur Roulette" kann der Recallcommander aufgerufen werden. ***Wichtig!*** Einstecken der Ein/ Aus-Karte und berühren der Tochfläche muss parallel erfolgen. Mit dem Recallcommander können die letzten 20 Spiele angezeigt werden. (Beginnend mit dem Letzten), siehe auch Service Menü, Seite 41.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

7 BGKL (Geschlossener Bargeldkreislauf)

Geschlossener Bargeld-Kreislauf innerhalb der Spielstätte mit Merkur Info.net.

Reduzieren Sie die Geldmenge in den Pulten und im Wechsler auf eine Basisfüllung. Kassieren Sie bevor die Münzröhren überlaufen, ohne die Geräte zu öffnen. Managen Sie optimiert Ihre Wechselgeldkasse und evtl. Leerzahlungen der Pulte. Lassen Sie sich über den "Filialmonitor" -ein spezielles PC Programm- die aktuellen Füllstände der Geräte anzeigen und entscheiden dann, bei welchen Geräten eine Zwischenkassierung erfolgen soll.

Hinweis!
Impfen mit der Ein/Aus Karte!
Ein für BGKL freigegebenes Spielgerät kann nur über das Service Menü Pult(e) gesperrt werden.
Eine Wiederfreigabe kann nur mit der gleichen Ein/Aus Karte erfolgen.

Sicherheit

Die Komponenten in der Vernetzung kommunizieren verschlüsselt mit dem Konzentrator. Buchungen erfolgen mit der adp-Card. Im Konzentrator wird ein Kartenkonto mit der Kartennummer angelegt. Über dieses Konto laufen sämtliche Buchungen, die mit einer Karte durchgeführt werden. Sobald die Karte an einem in der Vernetzung befindlichen Gerät gesteckt wird, erfolgt der Zugriff auf dieses Konto.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Inbetriebnahme / Vorbereitung

Jedes beteiligte Gerät muss mit der Anschalteinheit ausgestattet sein. Master Konzentrator, WGS und Pult(e) müssen vorher einmal "geimpft" werden.

- Pult(e) mit der Ein/Aus-Karte impfen
- Wechsler mit der Ein/Aus-Karte impfen
- Master Konzentrator mit "Power Tool" und Laptop impfen

BGKL Minimalstand

100 € (ab Werk)
200 €
300 €
400 €

BGKL Auszahlbetrag

20 € (ab Werk)
50 €
max. Betrag

Einstellungen Service Menü / Pult(e)

Die tägliche Zwischenkassierung bezieht sich ausschließlich auf die 2 € Münzröhre, andere Münzsorten werden nicht berücksichtigt.

BGKL Minimalstand

Hier kann eingestellt werden, wie hoch der verbleibende Betrag (Minimalbetrag) sein soll.

BGKL Auszahlbetrag

Hier wird eingestellt, welcher Wechselgeldbetrag maximal ausgezahlt werden soll.

Zwischenkassierung mit Aufsicht - Auffüllkarte

(unreg. Auffüllkarte = BGKL, Zwischenkassierung)
Beim Bargeldkreislauf der Spielgeräte wird die Wechselbelastung auf alle Geräte gleichmäßig verteilt und in der Wechselgeldkasse ist nur ein minimaler Geldvorrat.

Für die Karte **einmalig** ein **Kartenkonto** über z.B. 400 € **anlegen.**

Beispiel 1: Geldmanagement mit Filialmonitor

- Bei Schichtbeginn Wechselgeld holen

- Für 400 € Hartgeld aus einem Pult holen
- Spielgäste wechseln Banknoten in Hartgeld
- Bei Schichtende 400 € in Banknoten am Wechsler einzahlen, Konto ist ausgeglichen

Beispiel 2: Auffüllen bei Leerspielung

- Leergespielte(s) Pult(e) mit z.B. 100 € aus der Hartgeldkasse auffüllen
- Im Filialmonitor Auffüllbeleg über die 100 € anfertigen

Zwei Möglichkeiten

1. *Im Filialmonitor den Kontorahmen auf einen Betrag von 400 € für diese Karte festlegen.*

oder

2. *400 € am Wechsler mit der Karte einzahlen.*

Kontrolle

Der Filialmonitor ist die Kontrollinstanz in der Vernetzung. Alle Buchungen im Netz werden über den Konzentrator geleitet, hier wird für jede Buchung ein Beleg angefertigt, vom Filialmonitor abgeholt und archiviert.
Zusätzlich werden die über den Bargeldkreislauf ausgezahlten Geldbeträge im Ausdruck des Gerätes berücksichtigt und der elektronisch gezählten Kasse hinzuaddiert.

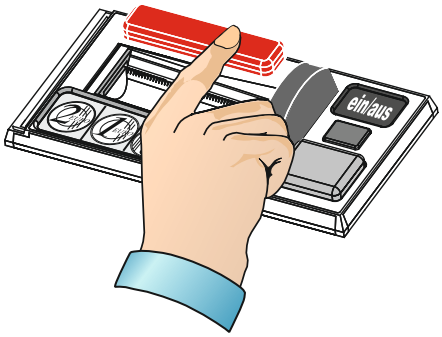
Beispiel: Datenausdruck

```
BARGELDKREISLAUF
AUSGEZAHLT: 0,00 EU
```


© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Auszahlunterbrechung

Wurde vom Spielgast die Münzrückgabe (Taste "Auszahlung" wurde gedrückt) eingeleitet, kann der Auszahlvorgang mit der Start-Taste unterbrochen werden. Das Spiel wird fortgesetzt.



Wichtig!

Nicht möglich bei einer Zwangsauszahlung.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

9 Freigabe Master (Säule) - Pult(e) / (Slave)

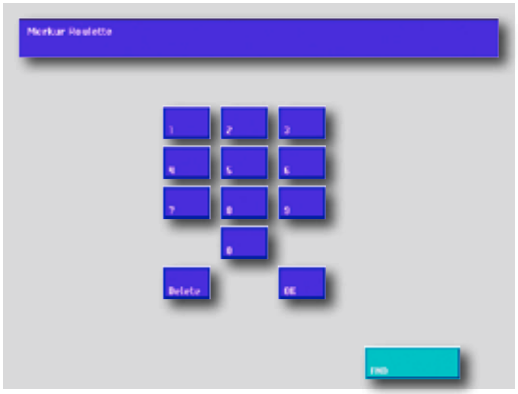
Meldung Pult(e)

Bei der Fehleranzeige **"Falscher Master"** muss dieser freigeschaltet werden. Diese Fehlermeldung erscheint nur bei einem Tausch der Datenbank am Master.

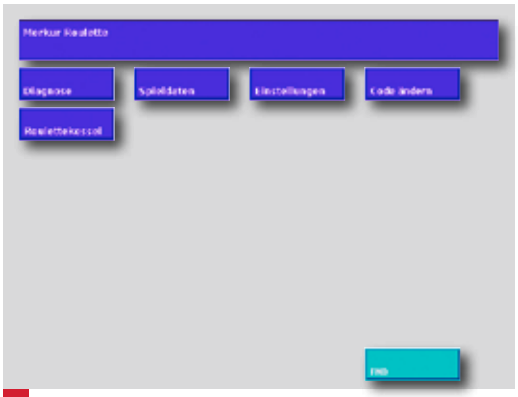
Freischaltung

- **Servicebetrieb einleiten** (Pulttür aufschließen)
- **Service Menü** (Zehnertastatur) wird dargestellt. Dieses Menü erscheint bei **jedem** Wechsel in den Service. (siehe Service Menü Pult(e))
- **Code** (Safety Code)
  Werkseinstellung: "000000" eingeben.
  Dieser Code kann im Service Menü "Code ändern" geändert werden. (siehe Service Menü Pult(e))
- Nach der Codeeingabe erscheint das Service - Hauptmenü.
- Menü **"Einstellungen"**
- Menü **"Master Tausch"**
- Eingabe **"freigeben"**

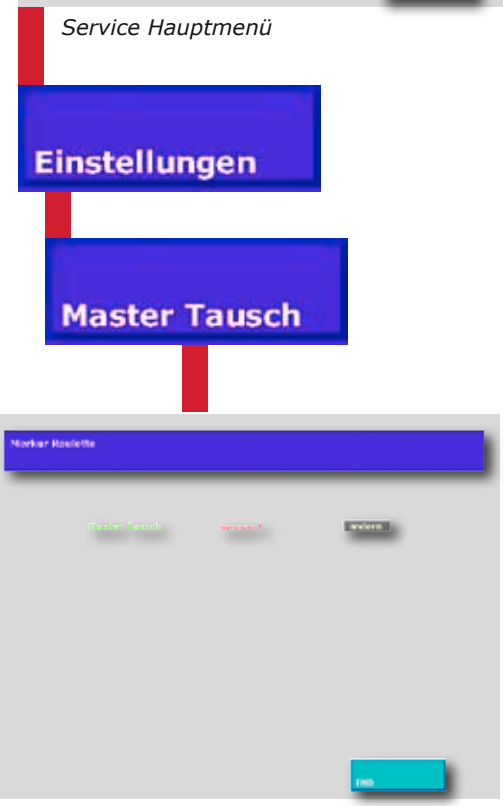
- ***Wichtig!***
  Änderungen in den Einstellungen müssen an jedem Pult einzeln vorgenommen werden



Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü



© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Baugruppen

Baugruppen

TFT-Monitor / Einstellungen _____ 29
Schaltnetzteil WT 310 compact _____ 29
Münzeinheit / Münzprüfer / Handling / Reinigung _____ 30
Münzröhren / Prismen / Ausbauen / Tauschen _____ 31
Münzprüfer / Allgemeines / Service - Menü _____ 32
Münzprüfer / Tauschen _____ 33
Münzröhren / Füllmengen _____ 34
Münzröhren / Übersicht Lichtschranken _____ 35
Akzeptor / Allgemeines _____ 36
Akzeptor / Freigabe / Annahme _____ 36
Akzeptor / Sicherheit / Wartung _____ 36
Dispenser 100 (optional) / Allgemeines / Reinigung _____ 37
Dispenser 100 / Service - Menü _____ 38
Datenbank / Update / RAM-Card _____ 39

Service Menü Pult(e)

Aktivierung _____ 40
Kennzeichnung / Hauptmenü _____ 40
Übersicht Service Menü Pult(e) _____ 40
Menüauswahl _____ 41

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

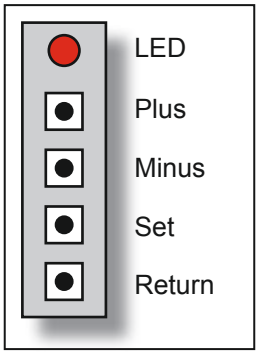
TFT - Monitor Einstellungen

Einstellmöglichkeiten, wie Sprachauswahl, Kontrast, Helligkeit usw. werden mittels des Monitorreglers vorgenommen und auf dem Monitor "On Screen Display" angezeigt.

Das Menü und die Einstellungen des TFT-Monitors werden über ein Tastenpanel am Monitor gesteuert.

OSD - Einstellmenü
- Auto Tune
- Brightness
- Contrast
- Colour
- Quality
- Position
- Language
- Recall
- Save Exit
- Cancel Exit

Wird über einen längeren Zeitraum keine Auswahl vorgenommen, wird das Einstellmenü automatisch beendet.



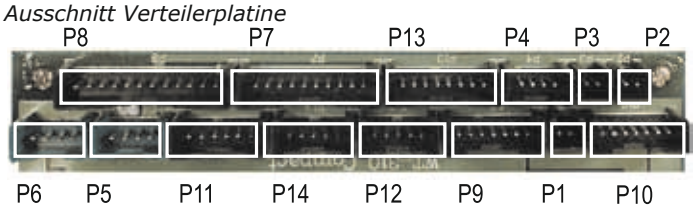
Beispiel: Tastenpanel

Hinweis!
Die Einstellmenüs und die Anordnung der Monitorregler kann je nach Monitortyp, Gerätetyp und Bauform variieren!

Netzteil WT310 compact

- mit Ein- Ausschalter
- mit elektronischen Sicherungen
- Gerätesicherungen entfallen
- mit integrierter Verteilerplatine
- Netzanschluss über Kaltgerätestecker

Ausschnitt Verteilerplatine



Kennzeichnung
- P8 = Serienplan, (12pol.)
- P13 = Soundplatine, (8pol.)
- P2 = Touchcontroller, (2pol.)
- P12 = Mainboard / Netzteil, (5pol.)
- P9 = Münzeinheit (Hopper), (7pol.)

Netzteil WT310

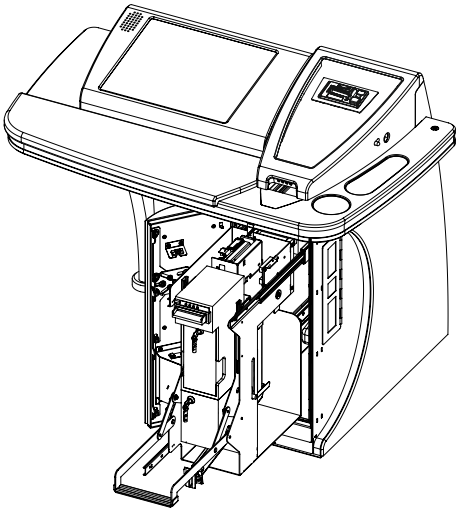
Hinweis!
Im AT-Fall immer ein Netzteil gleichen Typs einsetzen!

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzeinheit

Handling:

- Spielgerät ausschalten
- Kassentür öffnen
- Münzeinheit komplett herausziehen
- Münzeinheit schwenken
- Münzprüfer / Münzröhren entnehmen bzw. einsetzen
- Münzeinheit komplett hineinschieben
- Kassentür schließen
- Spielgerät einschalten



Ausschnitt Münzeinheit

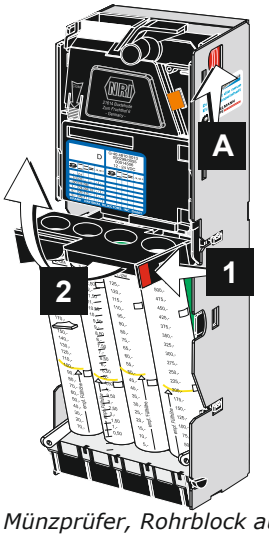
Münzprüfer ausbauen

- Roten Hebel **(A)** nach hinten drücken und den Münzprüfer nach oben entnehmen

Münzröhrenblock entnehmen

- Roten Hebel **(1)** nach innen drücken und den Münzröhrenblock nach vorne schwenken
- Münzröhrenblock **(2)** entnehmen

Die Lichtschrankensysteme sind für eine evtl. Reinigung nun frei zugänglich.

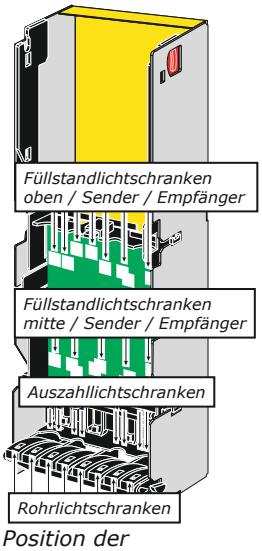


Münzprüfer, Rohrblock ausbauen

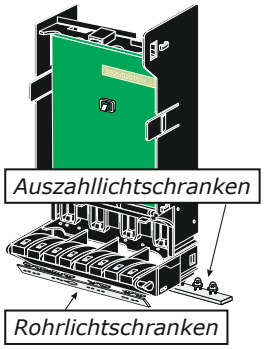
Reinigen der Lichtschranken und Prismen

Die Münzeinheit ist unter normalen Betriebsbedingungen wartungsfrei. An einigen Aufstellorten mit extremen Umweltbelastungen -Staub, Fette- ist eine Reinigung der Lichtschrankensysteme von Vorteil, um Störungen vorzubeugen.

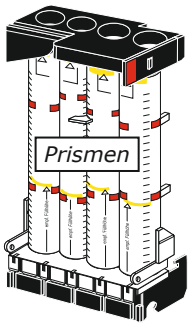
- keine aggressiven Reinigungsmittel verwenden
- verwenden Sie Reinigungsstäbchen
- vorsichtig verfahren, die Prismen nicht verkratzen



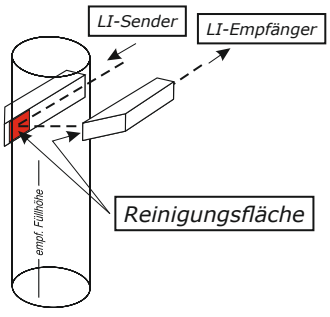
Position der Lichtschrankensysteme



Position der Rohr-Auszahllichtschranken



Position der Prismen



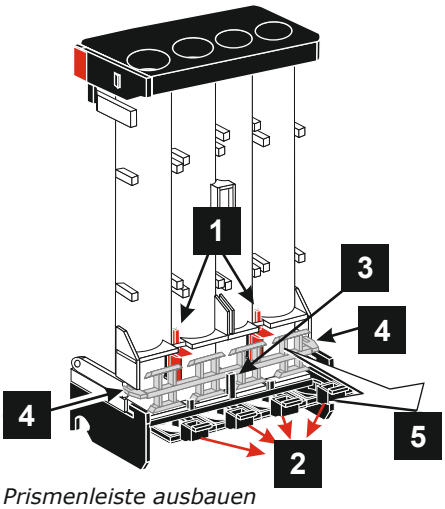
Funktionsprinzip eines Prismas

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzeinheit

Prismenleiste ausbauen

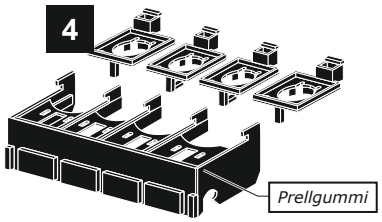
- Auszahlschieberverriegelung **(1)** nach oben drücken
- Alle 4 Auszahlschieber herausziehen **(2)**
- Prismenleiste in der Mitte vorsichtig über den Steg hebeln **(3)**
- seitliche Verriegelungen der Prismenleiste vorsichtig nach innen drücken **(4)**
- Prismenleiste nach vorne herausziehen



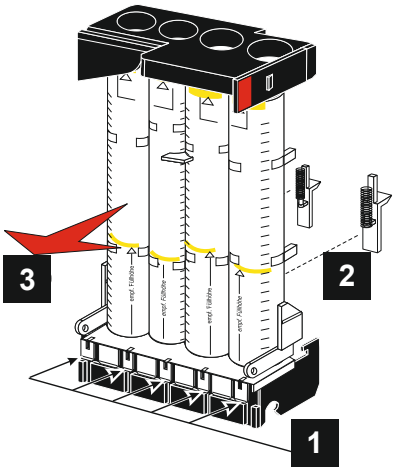
Prismenleiste ausbauen

Auszahlschieber ausbauen

- Verriegelungen **(1)** lösen
- Dei rückwärtigen Auszahlschieberverriegelungen nach oben drücken **(2)**
- Röhren nach vorne entnehmen **(3)**
- Schieber entnehmen **(4)**



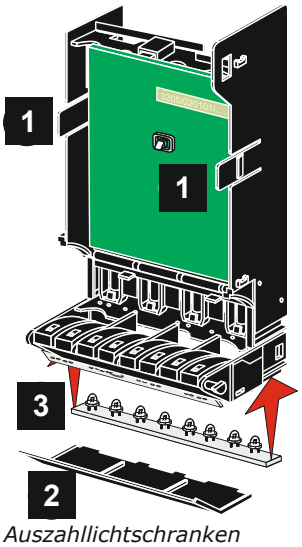
Auszahlschieber



Verriegelungen

Auszahllichtschranken ausbauen

- Verriegelungen für den Auszahlblock **(1)** nach innen drücken und den Auszahlblock aus der Münzeinheit entnehmen
- Abdeckung **(2)** entnehmen
- Hinteres Lichtschrankensystem **(3)** entnehmen



Auszahllichtschranken

Staulichtschranken

In dem roten Münzschacht ist eine zusätzliche Staulichtschranke eingebaut. Wird bei einer Auszahlung ein Münzstau erkannt, so wird ein akustischer Hinweis „BITTE ENTFERNEN SIE DEN MÜNZSTAU" ausgegeben. Die Überprüfung kann im Servicemenü "Foultest" vorgenommen werden.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzprüfer

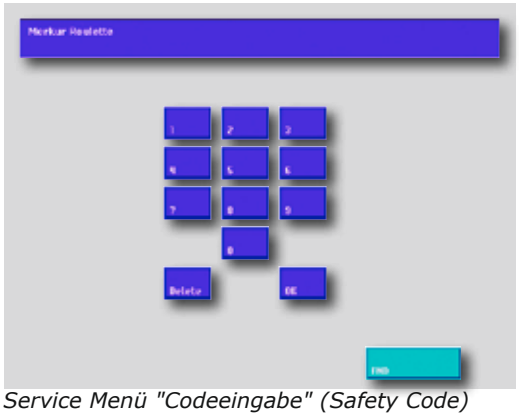
Allgemeines

Eine Veränderung der Verbindung wird sofort erkannt und als Fehlercode **„F_ _Pr“** auf dem TFT (Pult(e)) angezeigt. Das Spielgerät ist nicht mehr spielbereit.

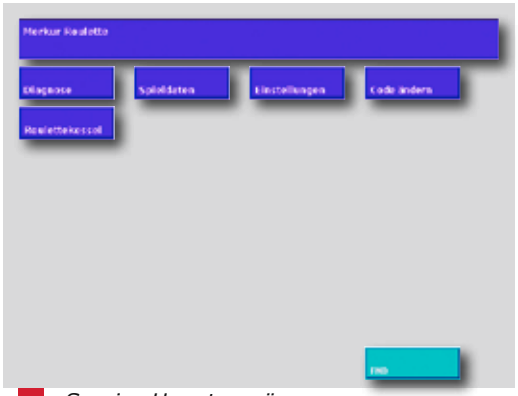
FOUL_ _PR

Um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten, muss der Münzprüfer freigegeben, bzw. gesperrt werden Hierzu ist das Menü **"Einstellungen -> Münzen / Scheine -> Münzprüfer -> „EMP-Tausch“** aufzurufen

Die Unterbrechung der Kommunikation kann nur im Service Menü (Pult(e)) gelöst werden. Hierzu ist das Menü **"Einstellungen -> Münzen / Scheine -> Münzprüfer -> „Münzen“** aufzurufen und mit der Taste „freigegeben“ die Unterbrechung zu lösen. In diesem Zustand kann z.B. ein Münzprüfer getauscht werden. Beim WH-Münzprüfer kann eine Fadenfoul-Lichtschranke im EMP zugeschaltet werden, dazu im Menü **"Einstellungen -> Münzen / Scheine -> Münzprüfer -> „EMP-Alarm -> Einschalten“.**



Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzprüfer

Münzprüfer tauschen

WH 921.13 v5 / NRI G40.FT20 (FT30)

Nur diese schreibgeschützten Münzprüfertypen mit Verschlüsselungstechnologie sind einsetzbar.

WH 921.13v5 *NRI G40.FT20*

Handling: EMP - Tausch

- Spielgerät ausschalten
- Münzprüfer tauschen
- Spielgerät einschalten
- EMP - Tausch im Menü **"Einstellungen"** freigeben

Einstellungen Service Menü
"Münzen, Scheine/Sperrgrenze"

Die Option "Wirterückgabe" ist werkseitig eingeschaltet, kann im Service Menü **"Einstellungen -> Münzen/Scheine -> Wirterückgabe"** aus, bzw. eingeschaltet werden.

Mit der Option **"Min. Wirterückgabe"** kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der **"Wirterückgabe"** mindestens in der Münzröhre verbleibt (werksmäßig 50 €).

Hinweis!

Münzsperrgrenze / Münzeinwurfbegrenzung

Für schnelle Abhilfe bei einer Manipulation mit Fremdwährungen oder Falsifikaten sorgt ein Absenken der Münzsperrgrenze auf z.B. 0,2 €. Durch diese Einstellung wird ein Manipulationsversuch erheblich erschwert!

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzröhren

Füllungen Münzröhren

Folgende Füllungen für Münzröhren ergeben sich bei den verschiedenen Einstellungen:

2	€	=	82,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	82,00	€
1	€	=	36,00	€		140 € / 350 €		1	€	=	36,00	€
10	Ct	=	4,30	€		regelt auf / regelt auf		10	Ct	=	4,30	€
50	Ct	=	18,50	€				2	€	=	230,00	€
			140,80	€	ca. 140 €		ca. 352 €				352,30	€
2	€	=	172,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	172,00	€
1	€	=	36,00	€		140 € / 450 €		1	€	=	36,00	€
10	Ct	=	10,60	€		regelt auf / regelt auf		10	Ct	=	10,60	€
50	Ct	=	0	€				2	€	=	230,00	€
			218,60	€	ca. 218 €		ca. 448 €				448,60	€
2	€	=	172,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	172,00	€
1	€	=	36,00	€		140 € / 450 €		1	€	=	36,00	€
10	Ct	=	10,60	€		regelt auf / regelt auf		10	Ct	=	10,60	€
50	Ct	=	18,50	€				2	€	=	230,00	€
			237,10	€	ca. 237 €		ca. 448 €				448,60	€
2	€	=	230,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	230,00	€
1	€	=	36,00	€		140 € / 500 €		1	€	=	36,00	€
10	Ct	=	10,60	€		regelt auf / regelt auf		10	Ct	=	10,60	€
50	Ct	=	18,50	€				2	€	=	230,00	€
			295,10	€	ca. 295 €		ca. 506 €				506,60	€
2	€	=	230,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	230,00	€
1	€	=	83,00	€		140 € / 550 €		1	€	=	83,00	€
10	Ct	=	10,60	€		regelt auf / regelt auf		10	Ct	=	10,60	€
50	Ct	=	39,50	€				2	€	=	230,00	€
			363,10	€	ca. 363 €		ca. 553 €				553,60	€
2	€	=	230,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	230,00	€
1	€	=	112,00	€		Aa0		1	€	=	112,00	€
10	Ct	=	13,50	€		regelt auf		10	Ct	=	13,50	€
50	Ct	=	54,00	€				2	€	=	230,00	€
			409,50	€	ca. 409 €		ca. 585 €				585,50	€
2	€	=	172,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	172,00	€
1	€	=	112,00	€		Aa1		1	€	=	112,00	€
10	Ct	=	13,50	€		regelt auf		10	Ct	=	13,50	€
50	Ct	=	54,00	€				2	€	=	230,00	€
			351,50	€	ca. 351 €		ca. 527 €				527,50	€
2	€	=	82,00	€	1x2 €	Einstellung	2x2 €	2	€	=	82,00	€
1	€	=	112,00	€		Aa2		1	€	=	112,00	€
10	Ct	=	13,50	€		regelt auf		10	Ct	=	13,50	€
50	Ct	=	54,00	€				2	€	=	230,00	€
			261,50	€	ca. 261 €		ca. 437 €				437,50	€

Hinweis!

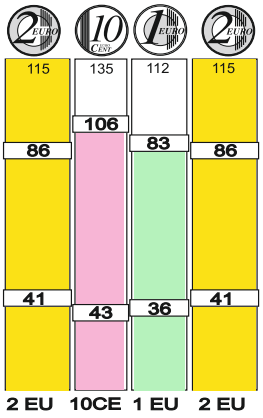
Die Münzröhrenfüllmengen und die Anordnung der Münzröhren kann je nach Gerätetyp und Bauform variieren!

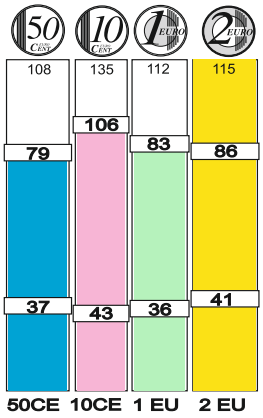
© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Münzröhren

Übersicht der Lichtschrankenanordnung

1 x 2 € Rohrblock und 2 x 2 € Rohrblock





Hinweis!

2x2 € Röhrenblock

Beim Einsatz des 2x2 € - Rohrblocks ist der Befüllmodus abhängig vom eingesetzten Münzprüfer. Mit NRI-EMP wird zunächst das linke 2 € - Rohr befüllt danach das rechte. Mit WH-EMP zu-nächst das rechte Rohr, danach das linke.

Die Auszahlung erfolgt immer aus dem zuletzt aufgefüllten Rohr.

Wir empfehlen daher beim Tausch des EMP immer den gleichen Münzprüfertyp einzu-setzen.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Akzeptor

Allgemeines

Ein Akzeptor **JCM EBA** mit **Verschlüsselungsplatine** ist werksmäßig in jedem Pult.

Inbetriebnahme

Bei der erstmaligen Inbetriebnahme eines verschlüsselten Akzeptors im Pult müssen keine weiteren Handgriffe ausgeführt werden. Mit der Einschaltroutine erfolgt die Erkennung des Akzeptors automatisch.

War schon einmal ein verschlüsselter Akzeptor im Pult eingebaut, erscheint nach der Einschaltroutine die Meldung ***"F__AS"*** und es muss eine Freigabe im Service Menü Pult(e) erfolgen.

Akzeptor EBA / MD100

Akzeptorfreigabe

- Service Menü Pult(e) aufrufen
- Akzeptor „frei" aufrufen
- Der Akzeptor ist betriebsbereit

```
Verschluesselter
Geldscheinakzeptor:
V2.2 110205
```

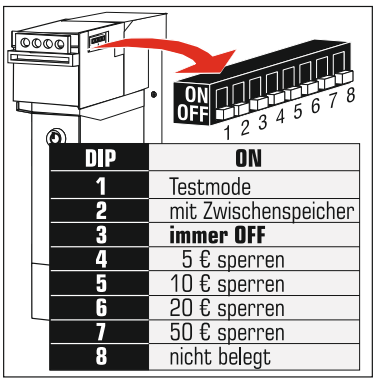
Darstellung im Datenausdruck

Akzeptor -Annahmebereitschaft

Sind die Münzröhren ausreichend befüllt, ist der Akzeptor annahmebereit. Die Einstellung kann im Service Menü angepasst werden.

Akzeptor -Annahmetest

- Fronttür öffnen -Akzeptor ist annahmebereit
- Münz- / Scheintest - Menü aufrufen
- Banknote eingeben, wird in die AKZ - Kasse geleitet
- Betrag wird kurzfristig angezeigt
- Münzspeicheranzeige löschen mit Risiko-Taste
- Banknote aus der Kasse wieder entnehmen



DIP	ON
1	Testmode
2	mit Zwischenspeicher
3	**immer OFF**
4	5 € sperren
5	10 € sperren
6	20 € sperren
7	50 € sperren
8	nicht belegt

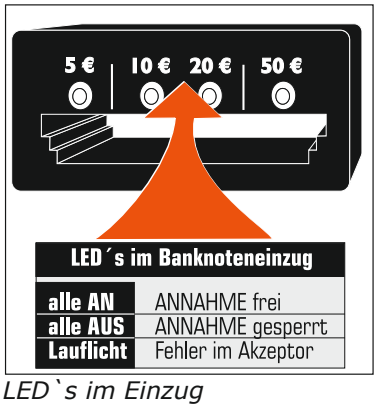
Dip-Schalter-Funktion

Banknotenannahme einstellen

Ab Werk sind alle Banknoten freigegeben, eine Änderung kann im Service Menü Pult(e) vorgenommen werden.

Einstellungen:

5/10/20/50 € frei	=	alle frei
5/10 € frei	=	20 €, 50 € gesperrt
5 € frei	=	10 €, 20 €, 50 € gesperrt
alle gesperrt	=	keine Annahme



LED´s im Banknoteneinzug	
alle AN	ANNAHME frei
alle AUS	ANNAHME gesperrt
Lauflicht	Fehler im Akzeptor

LED`s im Einzug

Pflegehinweise

Zum Reinigen das Gerät ausschalten und Netzstecker ziehen! Den Akzeptor mit einem weichen, angefeuchteten (nicht nassen) Tuch reinigen.
Keine Scheuer-, Polier-, und Lösungsmittel wie Alkohol, Benzin, Spiritus oder PCB Reiniger verwenden. Gehen Sie besonders bei den optischen Sensoren behutsam vor. Zerkratzte und polierte optische Einheiten beeinträchtigen die Leseeigenschaften.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Dispenser 100 *(Optional)*

Allgemeines / Funktion Merkur Dispenser 100

Der Merkur Dispenser 100 ist für die Annahme und Ausgabe aller Euro - Banknoten von 5 € bis 200 € geeignet.
Für das Abspeichern von auszahlbaren Banknoten stehen drei Speicher zur Verfügung. Den Speichern können jeweils beliebige Banknotenwertigkeiten zugeordnet werden. Die Anzahl der Banknoten je Fach ist bis zu einer Maximalzahl von 34 Banknoten einstellbar. Das tatsächliche maximale Füllvolumen ist von der Größe der Banknote abhängig.

Wird ein Merkur Dispenser 100 erstmals in einem GGSG (Pult) angeschlossen, so werden den drei Banknotenspeichern jeweils ab Werk die Wertigkeiten 10 €, 20 € und 50 € zugeordnet. Die maximale Banknotenzahl ist bei allen drei Fächern ab Werk auf 34 eingestellt. Eine Anpassung kann im Service Menü **"Einstellungen -> Dispenser -> Zuordnung"** erfolgen. Wird ein bereits programmierter Merkur Dispenser 100 an einem GGSG (Pult) angeschlossen, so wird die Einstellung des Merkur Dispenser 100 vom GGSG (Pult) übernommen.

Wird in einem Speicher die eingestellte Banknotenmenge oder das maximale Füllvolumen erreicht, so werden weitere Banknoten im Stapler abgelegt. Alle Banknoten, deren Wertigkeit keinem Banknotenfach zugeordnet wurde, werden ebenfalls im Stapler abgelegt.

Um unsere hohen Sicherheitsanforderungen zu erfüllen, ist die Kommunikation zwischen den Gerätekomponenten verschlüsselt, wobei jeweils Akzeptorteil und Dispenserteil eine voneinander unabhängige Verschlüsselung haben.

Wird an einem GGSG (Pult) erstmals ein Merkur Dispenser 100 angeschlossen, so erfolgt die Freischaltung der Akzeptor-Verschlüsselung automatisch. Bei einem späteren Tausch erscheint auf dem Geldspeicher "F__DA" und eine Freischaltung der Verschlüsselung zwischen Steuereinheit und Akzeptor(kopf) ist erforderlich. (siehe Service Menü **"Einstellungen -> Dispenser -> Freigabe"**)
Erscheint auf dem Geldspeicher "F__DD" muss zur Freischaltung der Verschlüsselung zwischen Steuereinheit und Banknotendispenser die Staplerkasse einmal entnommen und wieder eingesetzt werden.

Über den Inhalt der drei Banknotenfächer führt der Dispenser eine eigene Statistik, die auch im spannungslosen Zustand erhalten bleibt und vom jeweiligen Pult übernommen wird.

Im Normalspiel eingegebene Banknoten werden wie bekannt angezeigt. Beim Auszahlen werden niederwertige Banknoten bevorzugt, wenn genügend Banknoten für die Auszahlung des Betrages vorhanden sind.

Als Auszahlalgorithmus ist eine Abhängigkeit an die Füllhöhe der Münzröhren implementiert. Bei GGSG (Pulten) ohne Merkur Dispenser 100 werden 2 € Münzen in die Kasse geleitet, wenn die eingestellte Füllhöhe erreicht ist. Bei Geräten (Pulten) mit Merkur Dispenser 100 werden keine 2 € mehr in die Kasse geleitet. Nach dem Erreichen und Überschreiten der eingestellten Füllhöhe werden bevorzugt Münzen ausgezahlt. Wird die Füllhöhe wieder unterschritten, werden bevorzugt Geldscheine ausgezahlt.

Inbetriebnahme / Verdrahtung

Dispensereinheit einbauen, verdrahten und Inbetriebnahme.
(siehe Handbuch Merkur Dispenser 100)

Pflegehinweise

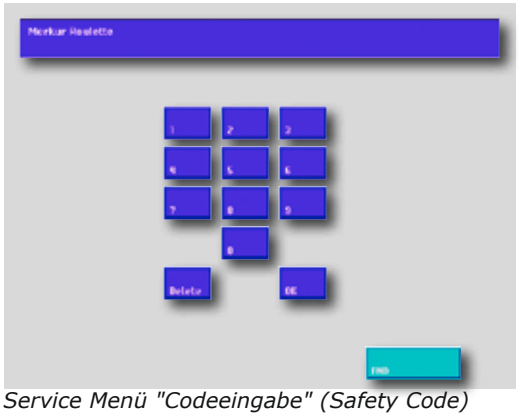
Zum Reinigen des Dispenser sind die gleichen Pflegehinweise wie zum Akzeptor zu beachten!

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

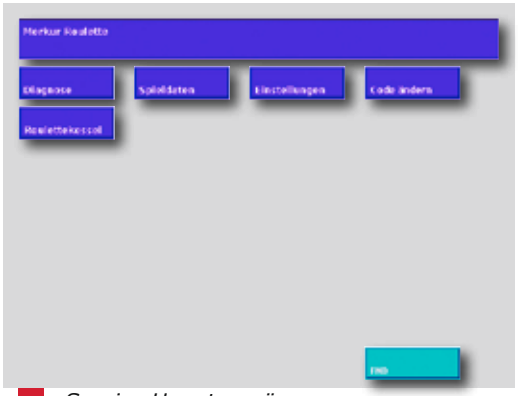
Allgemeines / Einstellungen

Bei den im Handbuch "Merkur Dispenser 100" beschriebenen Einstellungen zur Inbetriebnahme, weichen die Service Einstellungen von den im Handbuch beschriebenen Einstellungen ab. D.h. im Handbuch Merkur Dispenser 100 erfolgen die Einstellungen über ein Service Testgerät, dieses ist für das Merkur Roulette (Pult(e)) nicht notwendig. Im Merkur Roulette (Pult(e)) werden die Einstellungen über das Service Menü am Pult(e) eingestellt. Die Erklärungen im Handbuch "Merkur Dispenser 100" zu den einzelnen Menüpunkten sind aber gültig.

Service Menü aktivieren:
Gerät öffnen, das Service Menü ist aktiv



Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü

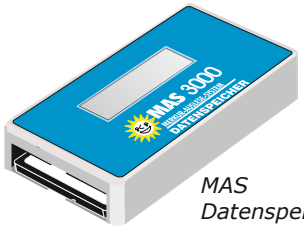
© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Datenbank

Die Datenbank ist der sichere Ort für die Gerätedaten und befindet sich auf der Steuereinheit.

Datenbank

Datenbank-Update mit Datenspeicher (Master)
Sie bekommen von uns eine Ram-Card mit dem Geräteprogramm geschickt und übertragen die Software auf das Roulette (Master).



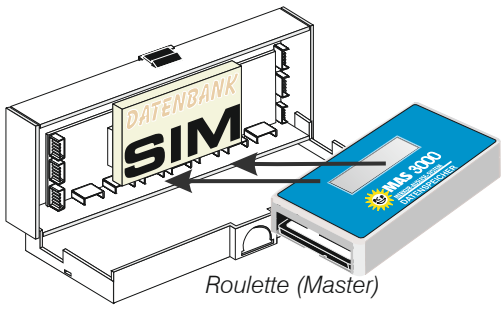
MAS Datenspeicher

Hinweis!
Nur möglich - im Servicebetrieb - bei Geräten mit gleichen Namen!
Das Update ist nur am Roulette (Master) erforderlich.
Das Update auf den einzelnen Pulten (Slave) erfolgt automatisch.

Datentransfer mit RAM-CARD zur SIM (Datenbank)

Das MAS 3000 erkennt, dass auf der RAM - CARD ein Geräteprogramm gespeichert ist und startet zuerst einige Sicherheitsabfragen.

Hinweis!
Nur in diesen 5 Sekunden (werden in der Anzeige durch einen Zähler dargestellt) kann eine Datenübertragung noch abgebrochen werden.



Roulette (Master)

Nach einer anschließenden Datenüberprüfung - je nach Datenmenge 20 - 40 Sekunden - # wird die Übertragung gestartet. Ein 4-stelliger Zähler signalisiert den Transfer, **der nicht mehr unterbrochen werden darf.** Ist die Datenübertragung abgeschlossen, erfolgt eine Endemeldung in der Anzeige. Ein 4-maliges "Endpiepen" wird akustisch ausgegeben und das Roulette (Master) startet eine Einschaltroutine. Danach erfolgt automatisch das Pult-Update mit Einschaltroutine der Pulte.

"Gerätename" Update startet: 5	**Sicherheitsabfrage** Der Transfer zum SIM kann in dieser Phase noch abgebrochen werden.
"Gerätename" Datenüberprüfung	**Datenüberprüfung** Die Daten werden auf Vollständigkeit überprüft.
SIM - Protokoll Daten fehlerhaft **SIM - Protokoll Gerätetyp falsch**	**Fehlermeldung** Daten nicht vollständig bzw. beschädigt. RAM-Type stimmt nicht mit dem kontaktierten Gerät überein.
SIM - Protokoll sende Daten: 0000	**Datenübertragung** Der Datenstrom von der RAM-CARD zum SIM ist hergestellt und **darf nicht mehr unterbrochen werden**. In diesem Fall kann das Sicherheitsmodul nur noch im Werk geladen werden.
SIM - Protokoll **ENDE**	**Endeerkennung** Signalisiert eine fehlerfreie Datenübertragung. Ein 4-maliges **"Endpiepen"** und eine Einschaltroutine am Roulette (Master) beenden den Datentransfer. Anschließend erfolgt automatisch das Pult-Update, nach erfolgreichen Einschaltroutinen bei den Pulten.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Service Menü Pult(e) / Touch

Allgemeine Informationen:

Das Service Menü dient zur Einstellung und Steuerung des Systems, sowie der Verwaltung der Buchhaltungsdaten und diversen Statistiken.

Das übersichtlich und logisch aufgebaute Service Menü wird bei allen Geräten eingesetzt. Je nach Softwareversion kann es bei den einzelnen Menüpunkten zu Abweichungen kommen. Die grafische Benutzeroberfläche ist aber bei allen Programmen gleich.

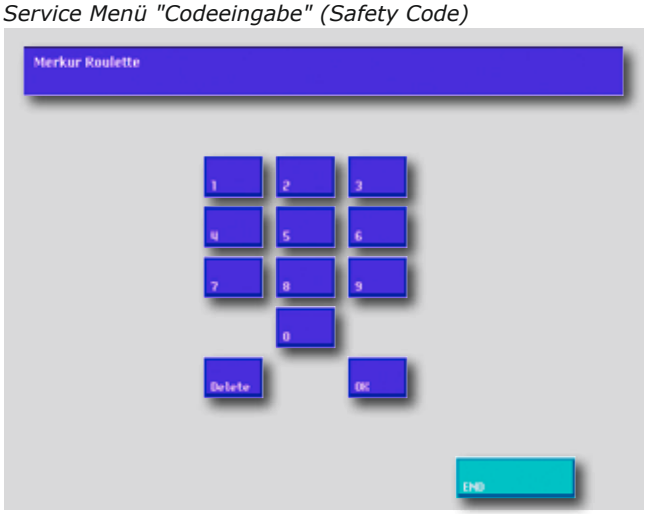
Wichtig!

Die Roulettesäule fungiert als Master. Die einzelnen Pulte als Slave. Änderungen in den Einstellungen müssen an jedem Pult einzeln vorgenommen werden. Es erfolgt kein automatischer Abgleich. (Ausnahme adp-Card / Goldenen Schlüssel, siehe Seite 22).
Die Touchkalibrierung wird über das Service-Testgerät (Seite 41) an der Steuereinheit / Master in der Säule (siehe Montageanleitung) gestartet. Daraufhin gehen alle Pulte automatisch in den Kalibriermodus. Die Touchkalibrierung muss an jedem Pult durchgeführt werden!

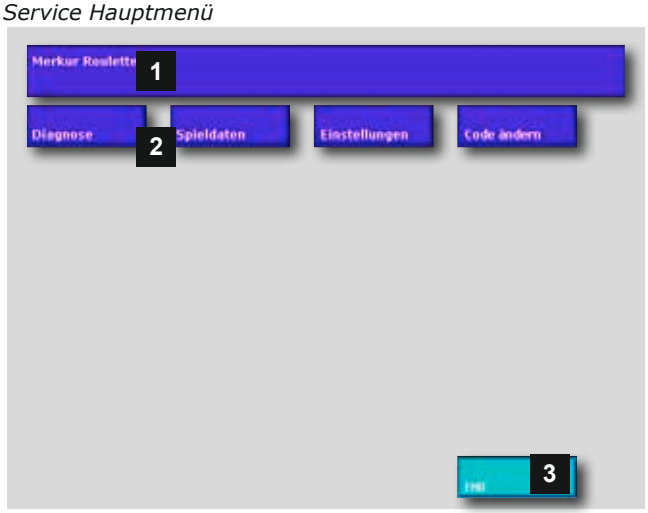
Service Menü aktivieren:

Gerät öffnen, das Service Menü ist aktiv

Service Menü "Codeeingabe" (Safety Code)



Service Hauptmenü



Das Service Menü **"Codeeingabe"** erscheint bei **jedem** Wechsel in den Service. Nach der Codeeingabe (Werkseinstellung: "000000") erscheint das **"Service - Hauptmenü"**. Dieser Code kann im Service Menü **"Code ändern"** geändert werden.

Kennzeichnung:

1 Gerät
- Gerätebezeichnung

2 Menüauswahl
- *Diagnose*
- *Spieldaten*
- *Einstellungen*
- *Code ändern*

3 Service beenden
- Beim Beenden werden alle vorgenommenen Änderungen gespeichert, dies gilt auch beim Abschalten des Gerätes!

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Menüauswahl:

Diagnose	Tontest	Testton, Checksumme Soundmodul wird auf TFT dargestellt
	Bildtest	Anzeige eines Testbildes
	Touchtest	Testbildschirm wird angezeigt, Fadenkreuz bei Berührung
	Lampen Test	Lampen im Gerät werden eingeschaltet, umschaltbar
	Foultest	Test der Hardware, mit Anzeige auf TFT
	Auswerfertest	Test Münzauswurf (Auszahlung wird gebucht)
	Münz / Scheintest	Münz-/ Banknotentestprogramm
	Fehler	Anzeige gespeicherte Fehler
	Ereignisse	Fehler (Türöffnungen, Auffüllungen usw.) löschen
	Gewinntest	Gewinntest
Spieldaten	Recall Commander	Anzeige der letzten 20 Spiele (Beginnend mit dem Letzten)
Einstellungen	Hallennummer	Eingabe Hallennummer (8-stellig)
	Gerätenummer	Eingabe Gerätenummer (10-stellig)
	Zulassungsnummer	Eingabe Zulassungsnummer (8-stellig)
	Münzen / Scheine	
	Münzprüfer	Einstellungen für die Münzannahme
	Münzen	Münzsorten: freigeben / sperren
	Sperrgrenze	Sperrgrenze: 0,20 € / 0,50 € / 5,00 € / **21,00 €***
	EMP-Tausch	Münzprüfertausch: sperren / freigeben
	EMP-Alarm	Münzprüferalarm: ein / ausschalten
	Fehlerausdruck	Fehlersausdruck: freigeben / sperren
	Füllhöhe	AA0 / AA1 / AA2 / 350 / 450 /450 / 500 / 550
	Sofortabzug	Einstellungen Sofortabzug: aus / ein
	2 EU-Option	Rohrfüllung / in Kasse > 20 / in Kasse > 30 / in Kasse > 40
	Akzeptor	Einstellungen für den Banknotenakzeptor
	Tausch / Feigabe	Freigabe für einen verschlüsselten Akzeptor
	Scheine	Banknotenannahme: freigeben / sperren
	Grenze	Akzeptorgrenze: 75 € / 125 € / 175 € / **225 €*** / 275 €
	Witerückgabe	Einstellungen Witerückgabe: ein / aus
	min. Witerückgabe	Einstellungen min. Witerückgabe: 50 € / 100 € / 150 € / **200 €***
	Karten speichern	
	Aufsichtskarte	Freigabe von 10 Auffüllkarten/Anzeige Hopper-Recallcom.
	Jugendschutzkarte	Registrierung einer Jugendschutzkarte
	Ein / Aus-Karte	Registrierung einer Ein-/Auskarte
	BGKL	
	Code Set	Verschlüssellungs-Code (in jedem Pult) speichern
	Freigabe BGKL	Freigabe BGKL: freigeben / sperren
	Minimalstand	Minimalstand: 100 € / 200 € / 300 € /400 €
	Auszahlbetrag	Auszahlbetrag: 20 € / 50 € / max.
	Ewigbilanz	Ausdruck: **ein*** / aus
	Auff. Rück. Taste	Auffüllung Rückgabetaste: ein / aus
	Dispenser (optional)	Einstellungen für den Dispenser
	Freigabe	Banknotenannahme freigeben / sperren
	Zuordnung	Zuordnung Banknoten und Fächer (à Fach max. 34)
	Inhalt	Anzeige Dispenserinhalt
	Leerung	Auswahl bis zu welchem Inhalt eine Leerung erfolgen soll
	Sofortabzug	Sofortabzug: **ein*** / aus
	Scheinauszahlung	Scheinauszahlung < 50 € / **unabhängig***
	Rückwärtsprüfung	Rückwärtsprüfung: ein / aus
	Scheinsorte	Häufigste Scheinsorte zuerst: ein / aus
	Master Tausch	Mastertausch: freigeben / sperren
	Türalarm	Ohne Technikerkarte: kein Alarm / Alarm bei Türöffnung
	Neuaufstellung	Neuaufstellung
	Gruppencode	Eingabe des Gruppencodes für Chipkarten
Code ändern	Code ändern	Code ändern für Service Menü "Codeeingabe" (2 x eingeben)

* Werkseinstellung

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Service Menü Master / Profitester

Allgemeine Informationen:

Das Service Menü Master (Roulettesäule) dient zur Einstellung und Steuerung des Systems.

Funktion der Tasten:

Funktionstasten F1 - F4
- *Menüauswahl*
- *Einstellungen vornehmen*

Pfeil links / rechts
- *vor / zurück bei der Menüauswahl*
- *Einstellungen auswählen*

Pfeil oben / unten
- *zurückschalten auf vorherige Anzeige*
- *Einstellwerte ändern*

OK Taste
- *Einstellungen speichern*

Profitester

		Einstellprogramm	ab Werk	mögliche Einstellungen
F1 Test	F1 LED Test			
	F1 alle Lampen	automatischer Lampentest		schnell / langsam / Pause / weiter
	F2 einz. Lampen	LED Test einzelner Lampen		an / blinken / aus
	F3 Farbtest	LED Farbtest		Farbe mit F2 auswählbar
	F2 Photomode	Photomodus	*aus*	ein / aus
	F3 Soundtest	Test Sound		
F2 Einstellungen	F1 Touch			
	F1 Kalibrierung	Kalibrierung (alle Pulte)		mit F4 beenden
	F2 Spiel			
	F1 Spielsystem	Spielsystem		Monte Carlo / Nizza / Macao / Las Vegas
	F2 Turb. Sound	Sound Turbobuchen	*Sprache*	Sprache / Gong / aus
	F3 Effekt	Lichtspiel beim Setzvorgang	*ein*	ein / aus
	F4 Licht			
	F1 Helligkeit	Lichthelligkeit	*halb*	halb / voll
	F2 Geschw.	Geschwindigkeit	*4*	4-20
	F4 Dauerlauf	Dauerlauf	*aus*	ein / aus
	F3 Hallennummer	Hallennummer	*00000000*	8-stellig
	F4 Gerätenummer	Gerätenummer	*0000000000*	10-stellig
	<>			
	F1 Lautstärke	Gforce		0-100
F3 Sonder-funktionen	F1 Initialisieren	Initialisieren		ja / nein
	F2 Neuaufstellung	erst nach Auslesen möglich		ja / nein
	F3 Update*	Update Master -> alle Pulte		ja / nein

* Nur bei Tausch der Datenbank muss das Pult-Update mit dem Profitester gestartet werden. Bei einem Update mit RAM-Card erfolgt dieses Automatisch. (siehe Seite 38)

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Teilelisten

Teileliste

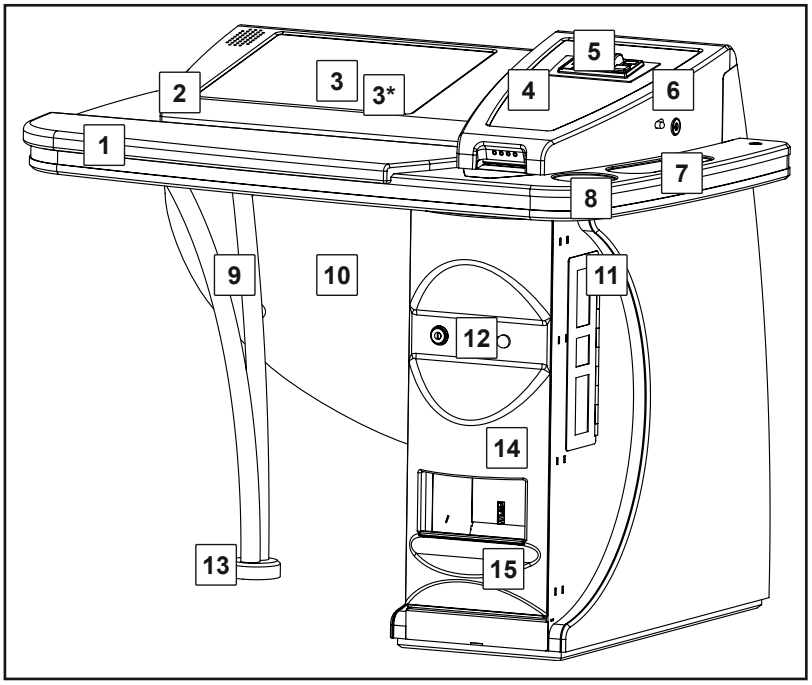
Pult / Frontansicht _____ 44
Pult / Rückansicht _____ 45
Pult / Innenansicht _____ 46
Pult / Innenansicht _____ 47
Säule _____ 48

Konformitätserklärung

Konformitätserklärung _____ 49

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Teileliste / Pult / Frontansicht



Position	Artikelnummer	Bezeichnung	Bemerkung
01	60075305	Armpolster	
02	60075676	Haube Pult	Monitor
03	60070255	TFT Monitor 19"	AT
03*	60070256	Touch Sensor mit Rahmen	
04	60075312	Frontscheibe Haube	Münzung
05	60074977	Automatischer Münzeinwurf	AT
06	60075677	Haube Pult	Münzung
07	60075248	Aufkleber	Lang
08	60075247	Aufkleber Merkur Sonne	Rund
09	60075202	Stütze Pult	
10	60074908	Blickschutz	
11	60071479	Scheibe	Geldscheine
12	60069592	Schloss	
13	60071577	Fußteller Pult	
14	60075352	Tresortür Pult	
15	60072739	Türvorbau Pult	

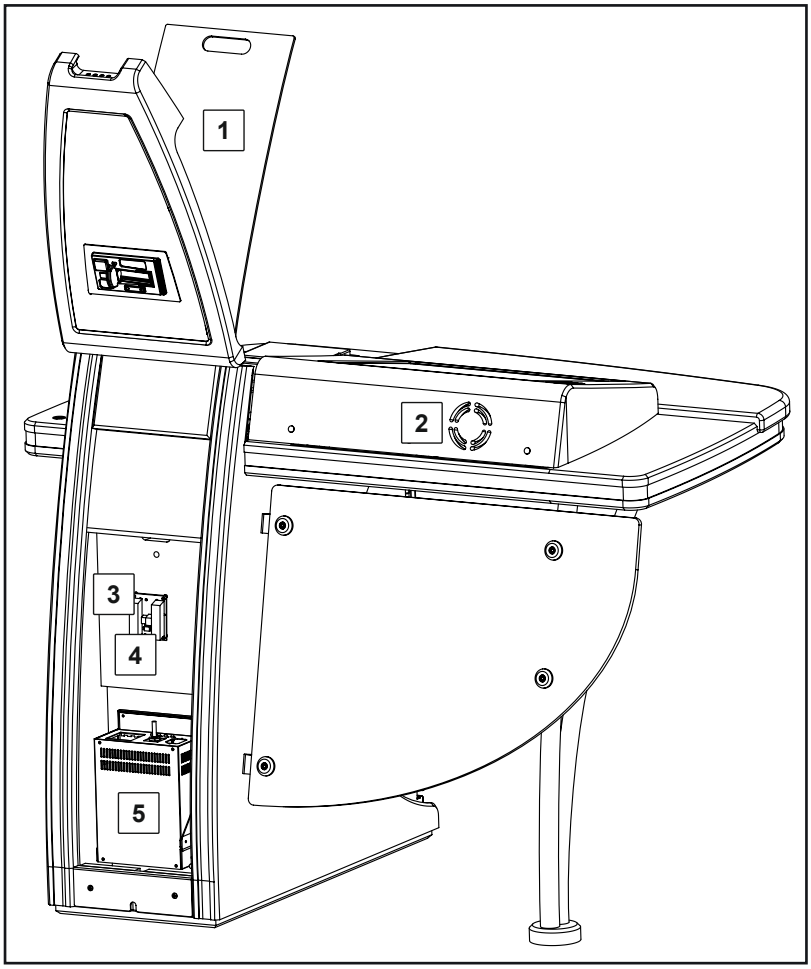
Hinweis!

Auszug aus der Teileliste. Die komplette Teileliste entnehmen Sie bitte dem Online-Shop im adp Internetportal,

www.adp-gauselmann.de

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

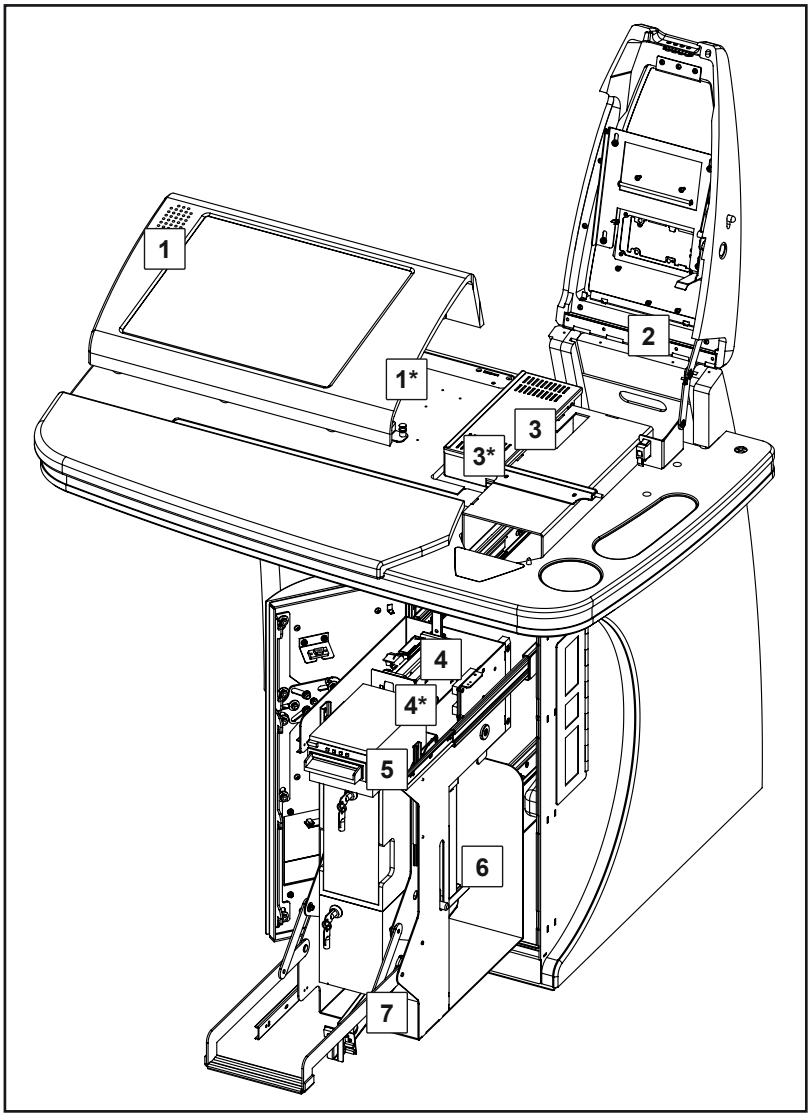
Teileliste / Pult / Rückansicht



Position	Artikelnummer	Bezeichnung	Bemerkung
01	60075246	Scheibe Pultrückwand	
02	60022044	Lüfter	
03	60075284	Verbindungsplatine	
04	60075182	Verbindungsplatine	TAE Datenkabel
05	60049584	Schaltnetzteil WT 310 Compact	AT

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

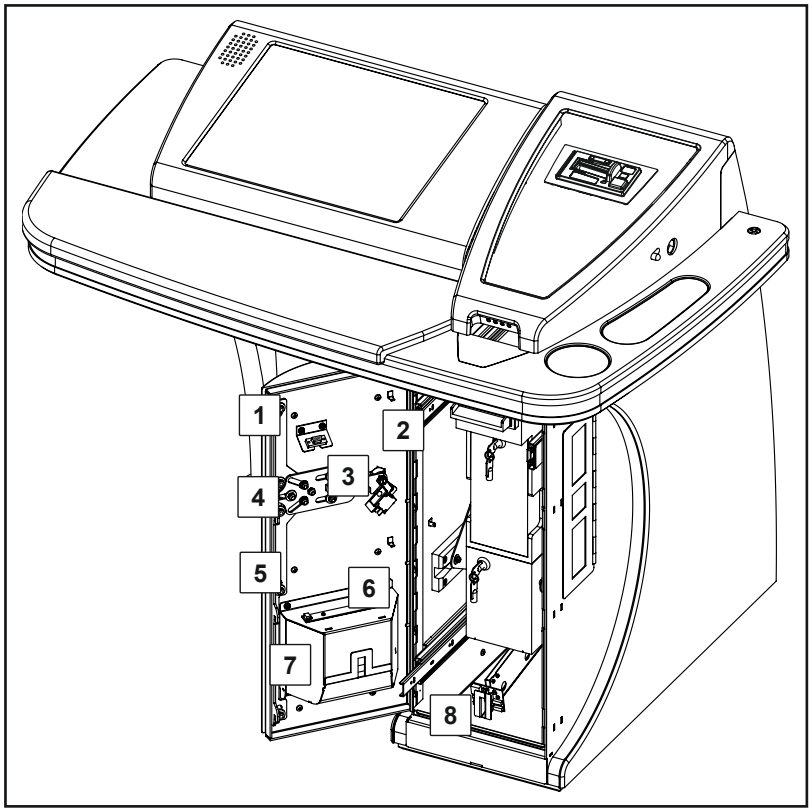
Teileliste / Pult / Innenansicht



Position	Artikelnummer	Bezeichnung	Bemerkung
01	60039051	Lautsprecher	
01*	55031794	Soundplatine Roulette Spirit	o.Abb. / AT
01*	60036876	Serielle Schnittstelle	o.Abb.
02	60075323	Scharnier	
03	60050307	Mainboard	AT
03*	55031795	Videocontroller	AT
03*	auf Anfrage	Datenbank (Roulette 2er/4er)	AT
04	60054839	Münzprüfer WH 921.13v5	
04*	55017755	Münzprüfer WH 921.13v5	AT
04*	60073746	Münzprüfer NRI G40.FT30-001	
04*	55027910	Münzprüfer NRI G40.FT30-001	AT
04*	60052939	Münzeinheit 2x2 €	o.Abb.
04*	55016583	Münzeinheit 2x2 €	o.Abb. / AT
05	55029911	Akzeptor EBA / MD 100 Stapler	AT
05*	60075594	Akzeptorumsrüstung Kasse-Stapler	o.Abb.
06	60072302	Kasse	
07	60075347	Auszug	kompl.

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

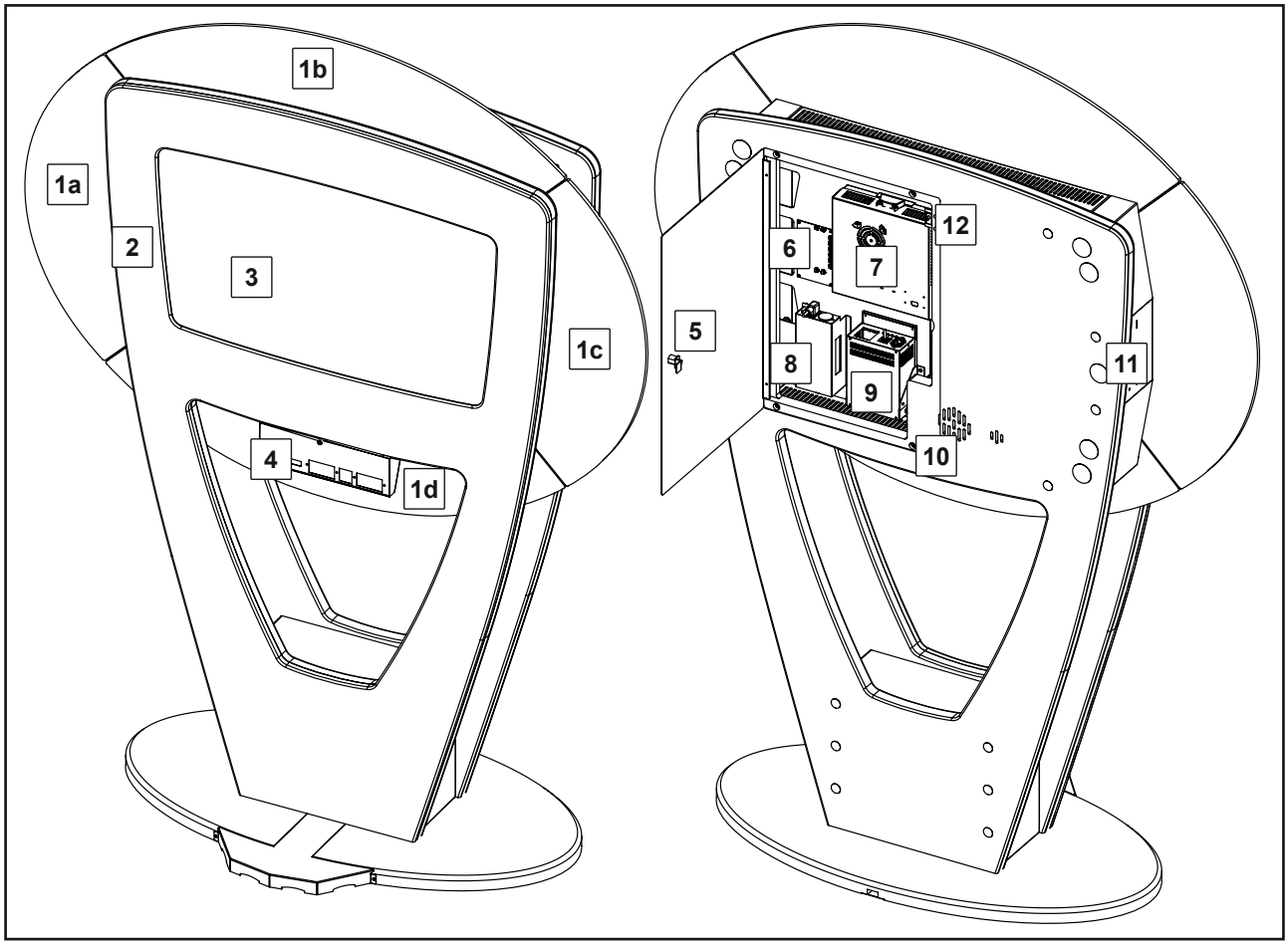
Teileliste / Pult / Innenansicht



Position	Artikelnummer	Bezeichnung	Bemerkung
01	60075353	Riegelstange	oben
02	60071583	Teleskopschiene	links/rechts/unten
03	60075359	Riegel	
03*	60001105	Serviceschalter	
04	60075354	Riegelstange	unten
05	60075362	Schieber	
06	60072251	Beleuchtungsplatine	
07	60075365	Münzschale	
08	60068731	Stauerkennung	

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Teileliste / Roulettesäule



Position	Artikelnummer	Bezeichnung	Bemerkung
01a	60079247	Aufsatz links	
01b	60079249	Aufsatz oben	
01c	60079246	Aufsatz rechts	
01d	60079248	Aufsatz unten	
02	60079237	Frontblatt	
02a	60039051	Lautsprecher	
03	60068918	TFT 42"	AT
04	60079235	Innengehäuse	
05	60079243	Tür	
05a	60069592	Schloss	
06	60078988	Controllerplatine	
07	60078688	Steuereinheit	ohne CF-Card
07*	55032140	CF-Card	Roulette 2er
07*	55032476	CF-Card	Roulette 4er
08	60079226	Netzteil	
09	60071392	Schaltnetzteil WT319 GF	AT
10	60078071	Bassreflexbox	
11	60079240	Rückwand	
12	60001105	Mikroschalter	

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Konformitätserklärung

adp Gauselmann GmbH

(Name des Anbieters)

32312 Lübbecke, Boschstraße 8

(Anschrift)

erklären in alleiniger Verantwortung, dass das Produkt

Geldspielautomat Merkur Roulette

(Name)

Profitech 3000

(Typ)

Terminal

Master

(Modell)

auf das sich diese Erklärung bezieht, mit der / den folgenden Norm(en)
oder normativen Dokument(en) übereinstimmt.

EN 55022:2003; EN 61000-3-2+A14:2001; EN 61000-3-3:2002

EN 55024:2003; EN 61000-6-1:2002 hier zutreffend IEC 61000 -4 -2, -3, -4, -6, -8, -11

EN 60335-1:2003; EN 60335-2-82:2004

(Titel und / oder Namen sowie Ausgabedatum der Norm(en) oder der anderen normativen Dokumente)

(falls zutreffend)

Gemäß den Bestimmungen der Richtlinie(n)

2004/108 EG; 92/31 EWG; 2006/95 EG; 98/37 EWG

Lübbecke, 2008-12-30

(Ort und Datum der Ausstellung)

adp Gauselmann GmbH

W. Berkenbrink - Geschäftsführer

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

Notizen

© adp Gauselmann GmbH, Änderungen vorbehalten

produziert von:

adp Gauselmann GmbH
Merkur Allee 1-15
32339 Espelkamp

Telefon 05772 / 49-0
Telefax 05772 / 49-165
www.adp-gauselmann.de

Anschriften

Hausanschrift:	Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke
Merkur Service:	Postfach 1133 • 32291 Lübbecke
Teiledienst:	Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

Telefon

Technische Hotline:	0180 / 3 00 55 00 5*
Teiledienst:	0180 / 3 00 55 00 4*

Mo. - Fr. von 8.00 Uhr - 20.00 Uhr und Sa. von 10.00 Uhr - 14.00 Uhr

Zentrale: 05741 / 273-0

Telefax

Technische Hotline:	05741 / 273 366
Teiledienst:	05741 / 273 366
Zentrale:	05741 / 273 108

*9 Cent/Min., Festnetz der T-Com; 42 Cent/Min. maximal, Mobilfunknetze